

Escape From

MONKEY ISLAND

DELTA FORCE  
Land Warrior

RED ALERT 2

RUNE

No one lives  
FOREVER

sacrifice

(декември 2000г. цена без CD – 2.5лв / със CD – 4,9лв)

списание  
за фантастика  
**ФЕНТЪЗИ**  
фактор

октомври 2000  
цена 2,50 лв.

# списание за фантастика

# ФЕНТЪЗИ

## ФАКТОР

**РАЗКАЗИ**  
СТРАННИЦИ В НОЩТА  
ИГРА ЗА ДВАМА  
TE DEVM LAUDAMUS

**КОМИКС**  
ВОЙНЪТ НА  
СЕВЕРНОТО Сияние

**МИТОВЕ**  
БОГОВЕТЕ НА  
ОЛИМП

**КИНО**  
DUNGEONS & DRAGONS  
X-MEN  
STAR WARS

НОВИТЕ ФАНТАСТИЧНИ КНИГИ И КОМПУТЕРНИ ИГРИ

ДЖ.Р.Р. ТОЛКИН  
ИСТОРИЯТА НА  
ЕДИН МАГЬОСНИК  
ДЪЛГОЧАКВАНИЯТ  
ФИЛМ "ВЛАСТЕЛИНА  
НА ПРЪСТЕНИТЕ"

тема на броя



T  
Y  
P  
C  
E  
T  
E

С напълно обновен дизайн,  
повече разкази и фентъзи  
факторчета,  
вашето любимо  
списание за фентъзи и  
фантастика е отново  
на пазара !!!



# ИГРА НА БРОЯ **SACRIFICE** 10-15

## Рецензии

<a href="#">Blair Witch vol 1: Rustin Parr</a>	58	<a href="#">Microsoft Combat Flight Simulator 2</a>
<a href="#">Blair Witch vol 2: The Legend of Coffin Rock</a>	62	<a href="#">NHL 2001</a>
<a href="#">C&amp;C: Red Alert 2</a>	44	<a href="#">No One Lives Forever</a>
<a href="#">Delta Force: Land Warrior</a>	50	<a href="#">RUNE</a>
<a href="#">Escape from Monkey Island</a>	42	<a href="#">Starship Troopers</a>
<a href="#">FIFA 2001</a>	36	<a href="#">Wizards and Warriors</a>
<a href="#">Metal Gear Solid</a>	39	<a href="#">Zeus</a>
		<a href="#">Om Крак на Крак</a>

## Предварителен поглед

<a href="#">American McGee's Alice</a>	23
<a href="#">Throne of Darkness</a>	20
<a href="#">Wild Wild East: Operation Flashpoint</a>	16
<a href="#">European War: Cossacks</a>	16
<a href="#">Venom</a>	17
<a href="#">Serious Sam</a>	18
	19

## Хардуер & Софтуер

<a href="#">„Евмини“ Bugeskartmi</a>	66
<a href="#">CPU, GPU</a>	68
<a href="#">DVD Rip</a>	71
<a href="#">GameWiz 32</a>	72
<a href="#">RPG Maker</a>	74

**СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"**  
 Издател: "Върхоп Груп" ООД  
 Адрес: София, ул. "Тен. Гурко" №34 вх.2 ет.2  
 Телефон: 02/980-68-29, 980-72-45  
 E-mail: [workshop@netbg.com](mailto:workshop@netbg.com)  
[www: www.workshop.netbg.com](http://www.workshop.netbg.com)  
 Основен разпространител: "Дженевра" ООД  
 Телефон: 02/46-43-93  
 Печат: СД "Дела + Димитров и Син"  
 Телефон: 032/630-642

**РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП**  
 Редактори: Димитров, Илиян Илиев  
 Дизайн: Юлиян Кацдерон, Иван Христов 3D Дизайн/корица: Коста Атанасов  
 Реклама: Юлиян Кацдерон, Евгени Тенев  
 Специални Проекти: Красимир Семерджиев - Evil Yeti  
 Автори: Александър Александров - Alex III, Александър Бакалов - Snake, Апостол Апостолов - Chappy, Благород Петров - FonManiac, Диан Димитров - Freeman, Добрин Йорданов - Goodman, Елена Костадинова-Ших - Elexis, Иван Христов - uRKO, Илиян Илиев - Whisper, Петко Рангелов - SaintIP, Юлиян Кацдерон - Groover, Янко Райков - Kmetta

Здравейте,  
Всеки път  
се питам как да  
започна тези редове  
и всеки път, първо-  
то нещо, което  
се закача на  
върха на езика  
ми е това "Здра-  
вейте".

К'во да го  
прайш, класика.  
Като черното и  
бллото, като шам-  
панското с ягоди,  
като Ролс-Ройс, като  
френската любов... И като кебап-  
четата с пържени картофи съци.

Стомни си онзи първи  
път, когато решиме да разчупим  
страницата полу-аноннимост царница по-  
между ни и да ви разкажем нещичко за  
себе си, за целите и мислите си, за мечтите... И изга-  
рищата възбуда и вълнение, когато тази чест се падна на  
мен, като на човека с най-малко работа. И как възхновено и  
никак сами се наредих думите. Паметният втори брои. Ще помня винаги този  
тум - когато с черновата отидох при Имиян (Whisper) и тогава заедно дооформихме  
и изгладихме първото ни обръщение към вас. Колко емоция наистина...

Както и да е, изчез диста вода оттогава. Сменяха се емоциите, сменяха се  
настроенията, сменяше се философията и посланието... Тази страница придоби  
някаква особена самостоятелност и дори аз, спишивайки я, на момента не можех  
да я контролiram. Така и не разбрах каква точно бихте искали да е вие. Продъл-  
жавам да се чудя и до днес.

Както и да е, нямам да седна да гадая. Още повече, че със  
сигурност ще събъркам. Затова и винаги съм я писал много спонтанно, много отк-  
ривено и то е един страничен начин е оправдявал настроенията в редакцията на  
всеки един етап от неговото съществуване.

За днес съм ви подготовил кратка разходка из екипа създаващ списанието, като  
съвсем накратко ще се опитам да ви запозная с някои личности, чито имена  
и псевдоними сте срещали и продължавате да срещате на страниците, но с това  
се изчерпва всичко, което знаете за тях. Не, не ни е треснала грандоманията.  
Просто защестите напоследък писма ме подсетиха, че така е редно. Ще ви  
сплести представянето на някои от субектите, които бездръсто познавате и че се  
спра само на "новобранците".

Ще започна с единствената (засега) дама.

Енена, или Elexis. Стряпно мяо, незнайно защо (!?), интересът е най-го-  
лям. Метър, шейсет и... да да знам... 7-8, може би. Светли очи, хубава усмивка...  
и, хм, така нататък. Ех, как не бих вече женен щях да се прекръсти на Парис -  
Белоким с хванеше, кой знае?

Години... ууп, за малко да забравя добриите обноски. Нека просто кажем, че  
времето труси с всеки изминат ден все повече хубост върху ѝ и да отминем на-  
татък. А там са предположните й към:

- Игри: Предимно стратегии, екшън и автентични, квестове...

- Музика: Доста разгълчили са границите тук - от еднидж джаз до странджен-  
ки фолклоар... Все така: Крейзиърз, Ред Хот..., Д2, Корс, Корн... държте се...  
Блайди, Гардины...

Мъжете... Хе-хе... това било забранено за любопитство зона. Абе за само с  
изследователски цели патах, ама айде.

В момента следва: Един ден нищо чудно Главния прокурор на републиката  
да носи покъ.

Александър Александров. Alex III. Странна птица е той. Такъв не можеш  
срещи всеки ден. Наистина. Последен мюхикан на една отмираща раса -  
тази на добре хора с идеали. На 25 години. Завършил Информатика във ФМИ.  
Един от създателите на Tzar. Не познавам човек по-компетентен да даде мнение  
за някоя игра. Единствият може би в цял свят рецензент на игри, който е ед-  
новременно и от другата страна на барикадата. Ако редакцията е болница, игри-  
те са пациенти дошли на преглед, а ние - останатите - сме "Уши, нос, пърло" да ре-  
чем, то той е хирургът. Нямам какво повече да добавя, освен че игре всичко без  
кустове и спорни игри и слуша поп-фолк. Хе-хе, майтан.

Сашо Бакалов - бате ви SNAKE. Стара кримка е вече той. Гърмян заек.  
Но тий или иначе досега не го представя официално. На 22 години, студент.  
Филолог. Мамин сладък, единствен такъв умен и начетен. Слаб, склонен, ху-  
бав... същ делон. Уникален пич с уникален стил, всеки може да се увери и сам,  
още в настоящия брои. Все ходи с един уокмен на кръста. Значи слуша музика,

Уотсън. Аха! Яко  
метъл, доколкото  
разбирам, когато  
извади от ушите си  
"сушалчиците" и всички в  
стаята преставаме да се чуваме  
ме. Неженен. Все още,  
ам това лесно се оп-  
равя. Ехooo, има ли  
фенки тукада...

Апостол Апостолов.  
Шарпър. Най-работоспособният  
човек, когото познавам след  
Олиян (Groover). Ежеседмичният  
GW Express е само едно от до-  
казателства. На 22 години,  
студент по право във Вели-  
котърновския Университет.  
Живее в Карлово. Маниак на  
тема настолни RPG и RPG изоб-  
що. Най-голямата му страсть след тях  
е Интернет. Жив спрочник от въпроса. На него дъждим  
и голяма част от програмите на диска.

Добрин Йорданов. Добрин, добрият Добрин добре си  
добрува, добрувайки... с никъ Goodman. Къмне се, че сме единственото списа-  
ние, в което би могъл да пише. Ние пък, взехме, че му повърхваме и, ей го на-  
пиши си човекът. 5-ти курс в ВМЕИ (сега ТУ). Педантичен и точен. "Кове изрече-  
нията" - както сам се изразява. Мисли над всяка дума. Вижте му само статиите.  
Сливенско чедо, пряк потомък на Стоте войводи. Уха!!! Пада си най-вече по  
RPC-та, но иначе играе всичко. За музикалните му пристрастия нямам най-  
малка представа, което ме подсеща да взема до го попитам и да не се излагам тъй  
друг път.

Петко Рангев. Светецът! SaintP. Това свято чедо бе забелязан най-  
напред от Шарпър и след известен стаж в GW Express, сега е търпенищен член на  
екипа. И на обществото също - накърно навърши 18 години. На него се падна ед-  
на съществена част от отговорността за развитието, разрастването и обогатяването  
на хардуерно-софтуерната рубрика в Gamers' Workshop. Негово дело е Warp-  
сайта на списанието. Ако сте притежатели на GSM можете да го посетите.

Благороден Петър. По-известен из четвато като Fon Maniac. Втората  
ни хардуерна сима. Единствената поза, която някога съм видял от четватите има  
интелигентен, симпатичен вид, носи очила и е член на клуба на фантастите. Засе-  
га истиинският ми потенциал е една маща загадка за нас, но се надяваме в скоро  
време да разкрием мистерията. И да ме убият не мога ви каза на колко е години.  
Ама поне мога да ви кажа, че бяг има да го учи Quake-а...

Коста Атанасов. Stargazer, на хищенски - стар пъзар. Сера, че е гъзр,  
гъзър е. Ама как да е Star... Комко стар си бе, пъзар! Стар бил - ням и 23  
още. Ха! Иначе мистър 3D е горин. Върх метър и пожизнен почитател на Bon Джоузи.  
Това последното и аз не го разбирам - какво е общото между Джоузи и  
метър, ама не искам да се заляжам сега. Иначе, всичко по-оригинално напос-  
ледък в графичното оформление и дизайна, което ви прави впечатление от неговата  
работа. Включително и интерфејса на диска в този брой. Включително и корици-  
та. Включително и съдържанието... Да се наядваме, че в бъдеще ще можем да ви  
зарядваме с още много от таланта му. Стискайте пачи, да не го отвикне кон-  
куренцията...:-).

И наят-накрая Urko! Иван Христов! Метър и деветдесет, деветдесет и  
няколко кила. Идеален да скрие гледката, така че не го водете с вас на пани-  
ни или на романтична вечер, включваща съзирдане на залеза да речем. На 23 години,  
поти завършил студент... е, един-два изпита има да вземе, но следващи  
12-ти, или пък да не беше и 13-ти, като се яви, непременно ще им скрии вра-  
тите. Предстоящ щастлив татко и съпруг. Гостод, чу мобилите ни и го прати.  
Сера, след като Slurck, вече е в Швабия, да се изучи спешно се нуждаехме от ня-  
кой, на когото спортните игри да са му присъре. Е, те това е нашия човек. По-  
въртайте, наистина е добър.

Тук задължително искам да отбележа, че статията за Картагедона от миналия  
брой я писахме заедно, така че ако някой много я е харесал може да ме поздрави,  
а ако има и такива, които са я намерили за отврат, да напускат Urko.

С това ще приключи засега, оставам ви настас с броя. Както ще забе-  
лежите липса пощата, а рубриката "От крак на крак" е миниорганизирана отно-  
сно. Дължи се единствено на многоото и предимно хубави игри, които излизаха и  
които държахме на всяка цена да си представим. От следващи брой отново  
всичко ще си дойде на мястото.

А сега... приятно четене...

Freeman

# Справочник на компютърни клубове

Име на клуба	Град	Адрес	Телефон	№ PC	Конфигурации	ЛВ/ Час	Екстри
Aksel	София	жк. Сергика бл18а, вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	76	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1ЛВ.	Бар, климатик, Инт., нон-стоп
Тъното	София	ул "Стара Планина" 12	9867685	10	Athlon 600/ 128MB RAM/ Riva TNT2-Pro/ 15"	1ЛВ Ga. сканиране, печат 4ЛВ. HT	
AGE	София	жк. Лагера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1ЛВ. 5ЛВ.HT	БАР, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1ЛВ Ga. 2ЛВ. Int	Бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3ЛВ. 5ЛВ.HT	Headoff Direct!
Diablo	София	бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1ЛВ.	Headoff Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1ЛВ. 5ЛВ. HT	Headoff Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 Б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2ЛВ	Headoff Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9ЛВ.	Headoff Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1ЛВ.	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1ЛВ.	Headoff Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	86р. PII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2ЛВ G 1,5ЛВ I	Бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асенов- град	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1ЛВ. 0,5 HT	Бар, климатик, Инт., нон-стоп
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 игри 2 Инт.	Бар, нон-стоп, Интернет, VIP

**Headoff Direct!**

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

Начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

<http://direct.headoff.com>



# НОВИНИ

## EVIL DEAD - DEMO DEAD

Ако с твърдка очаквате демото на хорър-приключенческото Evil Dead, което обещава да възроди на компютърния еcran позабравената класика сред филмите на ужасите, ще останете разочаровани. От ТНО явно са решили, че притежателите на PC могат да минат и без демонстрация на тази игра. Самата фирма ще изпраща такава само на фенове, които изрично поискат такова, при това демото ще е неофициално. Причината - автомобите съмнят да съмнят в начало почти пророческият срок до официалната дата на излизане, когато байдигащи ресурси в името на PS Версията, които да задоволи доста по-издадените за такъв ред забавления конзолни играчи.

## ГРЕШКИ В RUNE

Рупе е на пазара и всички фенове на екшън-приключенческото игрално творение небероятното хим... за да открият редица грешки в игробойте карти. По информация от фирмата на фенсайта news.com в множеството карти има възможността изръчането да попадне в такива, ситуация, от които краят има измъкване, освен поредното зареждане на [евентуално] записана игра. Във връзка с това, авторите обявиха публично, че преминаването през стени - написането "~- и след това напишете "ghost" и ще можете да се спасите от неприятния факт да бъдете пречакани от авторите на играта. Естествено, всичко това ще бъде поправено с първия ратч, съвръждащ още карти и екстри за мултимедиев, които ще е достъпен през следващия месец.

## НОВ САЙТ: EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Westwood Studios вече са готови с интериора на официалния си сайт за новата триумфирала реалностремева стратегия Emperor: Battle for Dune (Dune 3). Информация за играта и изгризи свят, съдъден от автора на знаменитата фантастична поредица, картички, форум и какви ли не налични екстри - убедете се сами...

<http://www.westwood.com/games/emperor/index.html>

## 1С ОБЯВИХА JAZZ AND FAUST

Руската фирма-разработчик 1С обяви новата си приключенческа игра, наречена Jazz and Faust. Тя ще съвръжда стапични декори и рендиранни персонажи по технологии, наподобяваща тази на играта Arcatare, и ще се появи на пазара през есената на идната година.

## FREELoader ПРЕДЛАГА КОМЕРСИАЛНА MUD-ИГРА

Сайтът Freeloader.com, които предлага безплатни игри срещу безопасни и пълнотни дейсвия като ледарие на реклами и попълване на анкети, обяви, че предлага на своя сайт и мокстомбата онлайн ролява игра (MUD) Cosrin. Изгражда съвърху документация и карти на изгризи свят. Ако желаете да видите как изглежда един комерсиален MUD със здрава игрова база, и при това да го сторите бесплатно, посетете този рекламиран сайт.

<http://www.freeloader.com>

## DEUS EX СПЕЧЕЛИ НАГРАДА ОТ BAFTA

И тази година Богемата Британска организация за номиниране и награждаване на най-добрите постижения в областта на киното, телевизията и интерактивните развлечения, раздаде същите награди. Сред PC игрите за заглавие на годината бе избрана играта Deus Ex - екшън/приключенчески с ролеви елементи, създадена от Ion Storm.

## PANDORA'S BOX ИЗЛИЗА В ГОТОВА ВARIАНТ

"Игра на годината" - тази штампа започна все по-вече да изместява познатите "Елитно издание", "Специално издание" и "Колекционно издание" бодбъки към класическите заглавия на игрище, които фирмите превиздават с цел да спечелят още никакъл доход. Така и Microsoft се нареди на опашката с Pandora's Box GOTY. Това е новото издание на колекцията от над 400 пъзела и логически задачи, които се решават за около 15 до 20 минути, изградени от автора на оригиналната игра Tetris. На практика играта трябва може да застъпчи целина си от 50 голова, а в специалното издание на тюни към 70, така че Вниманието - не всичко ще блески е затова, но всичко ще е "игра на годината" е то, което е.

Pandora's Box: Game Of The Year ще излезе идната месец в търсение на нови жертвии сред любитещите на разнообразни и необременявящи игри.

## УС ВОЕННИ ПРИЗНАХА ПОЛЗАТА ОТ КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

Сега успеха на мактическата екшън на Novogratz Delta Force като военен симулатор за обучение на американските Войници, изригат започнати са все по-вече да получават признанието на Военничети. По скорошно изявление на американския генерал Джеймс Л. Джейкс, Videogameите все по-вече придобиват нужната мощ и реализъм да представят войната акции в точни детали така, както е необходимо и само на обикновения играч, но и за специалните нужди на милиардизираните части. Извър като Delta Force и Screamhead от Zenimax Studios се използват също като подобни цели и за Въбеше.

## 22 ПРЕИМЕНУВАНА

Ветеранският Bitmap Brothers бяха принудени да променят името на приключенческото на своята стратегическа игра Z, което, както си му еrega, пръбаше да се наречи Z2. Поради проблеми с запазените марки на германски автомобилен завод, чието име не бе спечено, която е запазил като твърдовска марка името "Z3", на разработчиците им се наложи да се разделят с хубавото име. Но въпреки им на играта е Z: Steel Soldiers, и ще се появи на пазара през пролетта на идната година.

## GORE - ДЕМО ДО МЕСЕЦ

Кръв, кръв, кръв - това е основната съставка на добрият триумфирен екшън. фирмата 4D Rulers обяви, че демото на играта Gore (анг. "кръв") ще излезе до края на месеца. То ще включва три зони, три изгризи класа с усилени възможности, и 7 оръжия. Картичките, които фирмата е

пуснала в интернет, изглеждат обещаващи и са възможно да имаме нов малък хит през ноември в този наслед попрътълен жанр.

## DOOM III ЩЕ Е (ПОЧТИ) ИЗЦЯЛО ПРЕНАПИСАНА

Om ID Software измеече малко информация относно разработката на новата модификация на Doom III ендженър, която ще бъде използвана в играта Doom III. По данни на програмиста Дима Дюра, графичната платформа ще бъде използвана преработена, като само някои елементи ще бъдат взаимствани на новото от Q3A. Така например, кода за рендеринга на триумфирените обекти и сенките, както и целия игрови код. В момента се изработва изцяло на собствено, а програмата за анимира не ще използва нов математически модел. В момента ендженърът се меси със интерфейса и готови карти на Q3A, но това ще бъде променено моментално, щом разширенето Team Arena намери път към пазара в началото на идната година. Евентуална промяна ще претърпи и кода за игра по Интернет.

## СЛУХ: SEGA СЕ ОБЕДИНИЯ В СINTENDO

По неофициалните канали от мрежата вече се слухват обстои относно сливането между двата от големите гиганти в производството на конзоли и компютри игри - Sega и Nintendo. Целта на обединението на двата фирми е да ги преборят с пазарното господство на Sega. Слуховете за подобен "удар" се простираат със запасената от Playstation игра. В момента, в която Sega пръв ще излезе със финансово съдействие и конзолата Dreamcast, определено попада под сънката на новата PS2 конзола. От друга страна Nintendo ще получи разбивателна Интерфейс мрежа от сървър на Sega, което ще поизбори по-бързо и сигурно добиване на онлайн игра във въбешите конзоли на японския гигант.

## ГОД ИЗДАВА ДВЕ НОВИ МАЛКИ ИГРИ

Gathering of Developers завършиха още голяма продуктка, които се появят на пазара през месец Септември. След като фирмата издава Blair Witch Vol. 1, Runе и 4x4 EVO, наред със няколко нови макли изри, които ще са юликови макли, Dreamcast определено попада под сънката на новата PS2 конзола. От друга страна Nintendo ще получи разбивателна Интерфейс мрежа от сървър на Sega, което ще поизбори по-бързо и сигурно добиване на онлайн игра във въбешите конзоли на японския гигант.

## НОВА ИГРА: IRON DIGNITY

Фирмата Torware обяви новата си мактическа екшън игра, като ще се появи на пазара през пролетта на идната година - Iron Dignity. В едно мрачно бъдеще, когато атомната война е еднократно, текки бойни танкове се сражават с останките от милиони, напомнящи за мир и спокойствие. Най-мъжественото, това, като предвождател на елитен отряд, които е сериозен противник и заеми проблеми на бойното поле, пръбаше да побежи 15 бойни машини в сърдъцата на Възможностите, и 7 оръжия. Картичките, които фирмата е



те макнически елементи включващи управлението на 15 танка едновременно, и обещаваната интуитивна камера. Примяната изненада ще са въздушните единици, които ще се управляват по аналогичен начин на замяните. Отново красива графика и приятен межхон-звук ѝ очаква и, както си му е река, засилен мултитълър.

### RED ALERT 2 ПРОДАДЕ 1 МИЛION КОPIЯ

Мина една седмица откакто Red Alert 2 се появява по магазините, а от Electronic Arts заявиха, че са продали на гистрибуторите над ЕДИН МИЛION КОПИЯ на играта. Естествено, данните не отговарят на реални продажби, а единствено на реализираният тираж до първостепенни гистрибутори, които означава еднозначно, че интереса към играта е побежъл със сензационен. Не бъдете учудени, ако Red Alert 2 догони Бордо Diablo по продажби.

### CONQUEST: FRONTIER WARS ПРЕКРАТЕХА!

Лоши новини от Microsoft - след като с месеци фирмата даваше надежди на хилдигите фенове на космически стратегии, от рендингърския гигант измече новината, че работата над стратегията Conquest: Frontier Wars е прекратена, при това месеци преди играта ѝ се появи на пазара. Причината за подобрен ход е във липсата на големи печалби във жанър, незадиссимо от Верните фенове, които в случаи с серийно разочарование Digital Anvil, които работиха над Conquest седем превърхувани времето с ресурси, че загуби акционерът Freelancer и игра Loose Cannon.

### MATTEL INTERACTIVE НАМИРА НОВ ДОМ

След като Mattel покишила своя отдел за компютърни игри Mattel Interactive, смяна ясно че фирмата, както и всички премиерани щипери компании като SSI, Mindscape и Learning Company, ще преминат в собственост на холандските Gores Tech. След като Mattel хърчили лути пари за да се сбоги с тези компании и лицензи Върху известни марки като MYST и Carmen San Diego, фирмата така и не успя да се спреши с огромните загуби, които баха например въз основа на неправилни фирмени решения. Gores Tech, които преминаха над 20 компании в областта на информационните технологии, обещават да извършат преорганизации и ще запазят и излагат продуктите, които разработват и подготвят, сред които е и Pod of Raditude II, хитът, които подготвят от SSI, и realMYST, амбициозни триизмерен проекти на Sun.

Интересното е, че Mattel ще продължат да издават компютърни игри, но единствено базирани на техни марки, сред които фантомата Barbie с неините инкарнации на компютърния еcran.

### SEA DOGS ГОТОВА!

Още една игра е готова и ще излезе този месец - става гума за Sea Dogs на Bethesda, една пиратска игра, смесица между симулация и ролева игра. За разлика от предишните предиуми неупешени опити в тази наоска, Sea Dogs ще има симън скокет, разнообразни мисии, четири фракции, които ще създавате и търкувате, симън стратегически елементи и прекрасна графика, а това изчерва комада всички, които можем да очакваме от една "пиратска" игра. Очакванията за Sea Dogs са появии по магазините в началото на декември.

### BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR ФОТО-БА!

Battle Isle: The Andosia War е Вече готова и към края на месец ще може да я закупите от сайта на производителите и разработчиците Cauldron. Новата игра от стратеги-

ческата поредица Battle Isle ще се разпространява изключително само по Интернет и ще води изрочвана на планетата Хромос, където се Боги Андосийската война. Цената на играта ѝ ще бъде 49.99 долара.

### TECHNOMAGE: САМО В ГЕРМАНИЯ... ЗАСЕГА!

Създалите на Anno 1602 SunFlowers обявиха, че немската Версия на техния екшън Technomage е готова и ще се появи в Германия на 24-ти ноември. Играта предлага перспектива от пътици по земя, осем съвета и разширена графика, босове, над 50 персонажа, куки и магии и различни гръбови които правят играта доста интересна. Английската Версия се готова за издаване през Март 2001 година.

### SIEGE OF AVALON ИЗЛИЗА С ТРЕТИ ЕПИЗОД

Digital Tome, създалите на първия ролеви сериал за компютър, издадоха трети епизод на играта Siege of Avalon. Този епизод, за разлика от втория, е забъркан илен на развището на сюжета, и предлага средновековна атмосфера, три изводи класа, куп бойни техники за изучаване и добър сюжет, които изрочват да следват. Цената на третия епизод ѝ е 9.95 долара. За побече информация посетете сайта на фирмата:  
<http://www.siege-of-avalon.com>

### LASER ARENA - ЛАЗЕРИ И СРАМ!

Азиатско-европейско събитие 2000, създадо усъщното допълнение към играта Sin, издаде нова игра, наречена Laser Arena. Става дума за Версия на популярната на Запад тренировъчна игра, изъпънена в компютърни варианти с минимално усърдие от страна на създалите на играта. Най-сензационното в Laser Arena е, че тя използва модифициран QUAKE I и ендик, който в момента е побежъл с анхоризън, покрим с практика на времето от 3 години. Незадиссимо от това обаче, авторите се надяват да спечелят господъръчно, за да могат да предложат и QUAKE III варианти, слег като в момента използват последния за екшън заглавие под егидата на Electronic Arts.  
<http://www.trainwreckstudios.com/>

### CALL TO POWER 2 ДО МЕСЕЦ НА ПАЗАРА

Activision са готови с новото предизвикателство към стратегиите на целия свет - Civilization: Call to Power II е завършена и през следващата седмица ще се появи на пазара. Новата Версия включва сериозно разширение дипломатическа система, разбъркът може на битките, повишената ръка на тързийствата и много допълнителни експри, които да заслужат гъвката в името на играта.

### SIMON THE SORCERER ГОТОВА!!!

Simon the Sorcerer 3D Вече е готова, по информация от създалите ѝ от HeadFirst. Фирмата разпространява на това очаквани и приключението е настъпило, от които се очаква да извърши допълнителен тест и до края на месеца или началото на декември, Simon 3D ще е на пазара.

### DIRECTX 8.0 - ВЕЧЕ В ИНТЕРНЕТ!

Точно така, задължителната за всичко Win98/Me/2000 човешко същество DirectX е вече в Интернет и ако не се намира на Вашия компютър, че то не напомня в Интернет, или на диска към списанието.  
<http://download.microsoft.com/download/winme/Update/8.0/WinMe/EN-US/DX80eng.exe>

### KINGDOM UNDER FIRE ИДВА НА 1-BИ ДЕКЕМВРИ

Gathering of Developers пусна новината, че корейският хит Kingdom Under Fire ще се появи на пазара на 1-ви декември тази година. Създавана от Phantagram, Kingdom Under Fire се очаква да постави ново измере-

ние в загивашия под напора на модерните технологии на гейминги на гейминги стратегически игри в реално време, с наследства да се представят като "Фентъзи StarCraft". В очите на заключители фенове на жанра, откъм техническите данини е добре да се отбележат ролята на елементи в сериозната кампания, търсящият мултимедиа и над 70-те единици, анимирани с повече от 120,000 кадъра.

### NETSCAPE 6.0 Е ЗАВЪРШЕНА

Netscape Communications най-същите усълаха да изкарат на пазара новата, шеста по-възраст на своя браузър Netscape 6.0. Фирмата, която никога притежаваше 90 процента от този сънко конкурентен пазар изпадна в сериозна криза, която се забърчаща в момента, като шестата Версия е опитът Netscape да си спечли на краката. Но Всъщност Версия 6 преди година събра събрания съобщения, която използва осъвременен интерфейс, които може да промени Външния си облик с над-различни skin-ове, от които ще гистрибутира събърване около 50. Браузърът извърши събърване със програми за запазване и съхраняване на паролите на сайтовете, които посещавате.  
<http://home.netscape.com/download/index.htm>

### G8000 ПРЕЗ ДЕКЕМВРИ?

Много е вероятно скоро и Matrox да представят нов продукт, като първите образци се очакват още на Comdex. За съжаление малко се знае за характеристиките на бъдещия чип, но вероятно ще се предизвикат и карти с по голяма чипа.

### Voodoo5 6000?

Както че ли ускорителят най-същите ще се появи и то на доста по-ниска цена от първоначално обявената - 350-400\$. Вероятно ще се предлагат и комплекти Voodoo5 6000 плюс 3D очила за 450\$.

Колкото до Rampage - нищо не е сигурно. Според някои хулигани чипът ще бъде използван на Comdex (поне като първи продукт), според други това ще стане евга след месеци. До няколко дни очаквате и официална информация по Въпроса.

### АВУПРОЛЕСОРНО ДЪЛОГОТ ASUS

Фирмата подгответа High-end Socket-370 решение, базирано на VIA Apollo Pro132A. Най-именуваното му вероятно ще бъде CUV4X4-DLS, а премиерата - на предстоящия COMDEX. Платката ще разполага съвършенен Ultra160 SCSI контролер на Sybcom и мрежов адаптер Intel E2535. Включена е в поддръжка на ATA/100, чуда се и съвместен за едно едно място от ASUS - CUV266, използвайки VIA Apollo Pro266 и Върховата поддръжка на платформата на наноследж DDR SDRAM.

### GeForce2 Ultra OT Canopus

Canopus са фирма, известна с нестандартните си и ефектични решения по отношение на графичните карти. Новият им продукт, SPECTRA 8800, няправи изключението. Графичното ядро работи на нормалният за GeForce2 Ultra 250MHz, но използващата памет достига 500MHz, което е 40MHz над стандартната. Охлаждането на ускорителя също е много добро. Цената обаче е малко по-висока - 580\$ в Япония.

### НОВА ЗАПИСВАЧКА OT TEAC

Устройството е съвместимо с IEEE 1394 (Firewire), може да записва с 12крампа скорост, да пренасява с 10x и съчети с 32x. Буферът му за данни е 4M, което е доста по-важно. Времето за достъп е 85ms. Освен това записвачката поддържа технологията BurnProof, които предизвиква по-сигурни и доста неприятни "buffer overrun" грешки.



## Въпросче на РаботИлничката

В момента работилничката ми прилича на една малка хартиена Венеция. Не знам, какъв беше този щурм, но толкова писма и e-mail-и досега не бяхме получавали. Радваме се, че толкова много наши читатели успели да решат тази загадка - това още Веднъж показва качествата на нашата аудитория. Този път теленегато на хребта се пребре за доста екстремални условия, но в крайна сметка Фортуната се усмихна само на един и той се казва Веселин Костадинов (Faso) от Бургас. Ами какво да се прави - на някои хора просто им върби. А сега гответе се за новата загадка. Наградата за нея е ... търъса.

Пращайте отговорите си на адрес: София 1000, ул. „Гурко“ 34, Вх.2, ем.2 „за редакцията на сп. Gamers' Workshop“ или на електронна поща: [workshop@netbg.com](mailto:workshop@netbg.com). Краен срок за подаване на решения: 10 октомври за писма и 12-ти за e-mail-и

то ви.

Но първо отговора на предишната загадка. И така германецът живее в четвъртната зелена къща, отлягда рибки и пие кафе. Във втората (сина) пък се е настанил датчанин и смуче чай. Брой колко кракто

се получи...

**А ето я** и новата загадка, която е възела от фоклора на Нова Гвинея. Започваме. Някои от папуаските племена не познават парите. Което поставя бартера като основна система за обмяна на ценности. При това между всеки две стоки е имало фиксиран обменен курс. Така например знаем, че 1 лък и 1 стрела се разменят за едно копие; 1 лък се разменя за 1 нок и 1 стрела; 2 копия се сменят за три ножа. Колко стрели трябва да се дадат срещу

един лък.

Ами това е всичко от нас засега. Отговорите пращате до 13 декември на адреса

на редакцията София 1000, ул. „Ген. Гурко“

N34 Вх.2 ем.2 или по електронната ни по-

ща - [workshop@netbg.com](http://workshop@netbg.com). Желаете Ви ус-

пех, благоденствието, много фрагове и ...

Какво казвате? Нещо за Втора награда ли?

Да, за малко щях да забравя. Тези които са

нинами късмет да не се отчаяват. Техните

имена се пазят в нашия регистър и

ако успеят да отговорят на шест поредни

загадки ще участват в утешителни

тomboli с награда единогодишен абонамент

на нашето списание. С гиск, естествено.

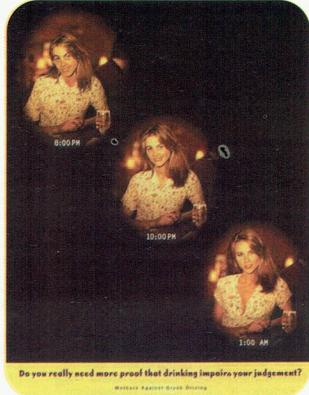
Ами това е. Очаквайте следващи

ни брои, където сме Ви подгответи

една маалка изненада.



**ВНИМАНИЕ!** Този самолет извърши неподолена операция и ще бъде приземен. Ако проблемите продължават моля свържете с производителя.



И все още ли си мислите, че бирата не влияе на вашето възприятие...



Внимание, неандерталци зад клавиатурата  
Вдясно: Разни хора, разни идеали...





# SACRIFICE

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Shiny ИНТЕРНЕТ: [www.sacrifice.net](http://www.sacrifice.net) МИНИ. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 96MB RAM, 16MB Video

100  
ОБЩА

АВТОР: Freeman

## SACRIFICE

Най-добрата игра, която някоя съм играл!...

... Просто не зная какво повече да кажа. Напистина. Никога преди не съм влагал толкова чувство в този израз, говорейки за игра. Моля ви да ми повярвате. И никога преди не ми е било толкова страх от предизвикателството на облеченията срещу ми празнота на Word-овската страница. Да, признавам, страхувам се да пиша...

Винаги съм смятала, че думите са свещен дар. Отнасял съм се към тях с огромно уважение през целия си съзнателен живот. Обичам ги! Най-вече начина, по който се съзряват и превръщат в изречения. И вярвам, че тези изречения трябва да звучат красично. Да излизват красотата. И елегантност. И сила. И дух. Да достигат душата, да възвидват... Прекланя съм се пред всеки, владееш изкуството да твори красота с думите. Възшебно е. Да видиш как някой е допрял до думата дума и да осъзнаеш, че се взираш в

съвършенството. Да се дрогираш от изяществото на фраза, целяща друга фраза и да заложи живота си зад убеждението, че няма по-прекрасен филт от този. Машината са, които го постигат. Писането е като редене на пъзел с няколко комплекта - в купчината със сегменти има много с еднаква форма, но всички са оцветени различно. Да подредиш пъзела бринянто, да изобразиш картина, която искаш в пънната й прелест, да я направиш не-повторима и сияеща - перфектна, означава на точните места да сложиш точните парчета. И дори да приемеш, че съществува хора, способни на подобен божествен триумф, остава открит въпроса: „Колко красива картина би могъл да сътвори всеки един от тях?“ Не е просто работа - да решиш пъзите на връхлиташите те чувства. Да изковаш малките парченца от звуци - със звуци да изпредеш невидимата път на една велика емоция...

Е, мили мои приятели... простете, но картината на Sacrifice не е по силите ми. Припомням си всичко, което съм писал, докосвам се, потапля се, задушавам се в извора на въдхновението, от който винаги съм пил сили и... напразно. Уви. Разбираам, че най-доброто от себе си вече съм ви го дал - казал съм то и съм го написал за други игри.

Да повтарям същите думи, говорейки ви за Sacrifice би било светотатство. Би наранило и дори убило нещо дълбоко в мен - чувството ми за справедливост, новото мъчно за дефиниране вътрешно усещане за правилния порядък на нещата, наречено съвест.

Затова и статията ми ще е кратка (поне за моите стандарти). И, както опитах вече да обясня, не защото е беден умът или ленива ръката ми, не защото не бушуват чувства и не винят трескавите ми, изумени мисли. Не защото няма какво да ви кажа! О, не! А защото всяка моя дума, колкото и величества Sacrifice да е, би била обида към тази изключителна игра. Защото всяка моя дума сваля от божествеността й, принизява я до деличната прозаичност на (макар уникател и необикновен, но все пак) обект на рецензентската ми посредственост. Защото всяка моя дума я скверни! Като нечист, мазен отпечатък от демонично докосване върху белоснежната чистота на ангелска непорочност. Защото този път бледни са думите. И бедни на смисъл са. И на красота... Потресен съм, повярвайте! Само съвършени изразни средства бихи били в състояние да изразят подобно съвършенство...

Не зная по-съвършена от нирваната на благоговейното мъчане...



Но дългът повелява друго.

### RTS?

Може би. Аз бих го нарекъл уникатно преживяване, неповторимо приключение... Но, да чакаю бих го охарактеризирал като RTS. Само че как да определиш жанровата принадлежност на коя да е игра на Shiny? Earthworm Jim против аркейден jump 'n run екшън ли беше? Или MDK обикновен third person екшън? Как да нарека тезитворци на стандарти - създателите на Sacrifice? Просто гениали! Разбира се, подобен епитет би отразил действителността, но не би предад и частичка от преклонението ми пред апотеоза на отрицаниета творческа вакханалия, зовяща се Sacrifice. И най-вече пред създателите му.

Играта е безпрецедентна като концепция. Във време, когато най-значимите успехи на фирмите се измерват с това да изстрелят на пазара от никой що-где приличен кавър с осъвременена графика, а ресурсените по цял свят цвият от възгори от всеки, колкото и да е малък, оригинал детайл от Геймплея, появята на Sacrifice е епохално събитие. Въздействието му е синонимно на културен шок. Единствената игра, на която се сещам да го оприлича, макар и бегло, е Battlezone. Перспективата е аналогична - от трето лице, ту също имате нещо като командир (в случая магьосник), който ръководи останалите, и... толкот. Дотук с приликтите. Отпуск насетне Shiny наистина са започнали да творят...

### ИСТОРИЯТА!

Намират се в един невъзможен, фантастичен свят. Приказен е точната дума. Огромна „островна“ дантела, тързуща се бавно и величествено в космическата бездна. (Неописуемата му прелест ще опитам да опишам по-късно :-)

Тук властваят път божества: Persephone (на Живота), James (на Земята), Stratos (на Въздуха), Rygo (на Огъня) и Charnel (на Смъртта). Властват, но не единновастват - горест, гризяща умовете и ду-



шите им с упорството на денонищен магазин. Или нон-стоп. Все пак в рамките на своите територии те са абсолютно господари. Факт, очевидно нижожен за всеки един от тях - смятатите, че под „свои“ най-добре е да се раздират „всички“. С една дума: Война! Тя между впрочем продължава от векове. Когато обаче воюват богове, умират съмнити. Догма, чиято ревизия шеметно се задава, ведно с вашата появя на сцената. *Как сти вие?* Обикновен магьосник, занимаващ се с магьосничество на дребно и научно-изследователска дейност. Последната, изкована изключително от метода на пробите и грешките. И така, ровирайки си добре в магията - самият факт на съществуването ви, в случая, красноречиво говори за изключителни късмет, на който се радвате - ви се удава да призовете едно етерично създание, малко прозрачно името, което става ваш слуга и гид в окултния занаят. С негова помощ успявате да се възложите (да пре-

мислите през някои астрални плоскости) на „Божията полънка“.

Странно място - неутрална територия, където в полуокри - един до друг - са наредени портталите към световете на всеки един от боговете. Място, където те могат безопасно и безпрепятствено да се срещат и да си лафят. Появявайки се там, макар все още да не го знаете, вие необр�тимо се замесвате в събития, които в последствие ще подложат на съществена преоценка мита за бессмъртните на боговете.

След като получите „божието просветление“ под формата на откроявена вербовка в лет различни варианта, избирате за покровител онзи бог, който според вас е най-убедителен, скачайте в световния портал и...

### ИГРАТА ЗАПОЧВА

Де факто тя е започната вече. По-точно - би могла да започне. Ако сега ме послушате и когато седнете пред монитора за срещата си с бъдещето на компютърните игри, първо преминете през трите Туториала. Акт на благородство, в чиято целесъобразност търдо вярвам. Там, пълзяки се кротко и постепенно потапляйки се все повече в Геймплея - стъпка по стъпка - ще научите всичко, което е нужно да знаете, за да започнете същинската игра...

Но! Преди да продължа на тълк и да ви кажа всичко, наистина всичко, за което се селя, че бихте ме попитали, че ви помоля да ме изтряпите още съвсем мыничко, за да си изясним нещичко още сега, веднага:

Sacrifice ще получи максимални оценки във всяко едно отношен-



ие. Ще допиша статията не за да коментирам силни и слаби страни, не за да правя анализи и разбор, а единствено да ви запозна с играта. Когато ви говоря, например, че Туториалът трябва да разбирате, че него го има и че той е съършен. Когато стигна до момента да ви кажа нещо и за управлението, трябва да разбирате, че то... да бе, има го - как се септих - и при това е съършено. Независимо, че заради него бях готов да си разбия клавиатурата или главата през първия половин час. Всеки един елемент в тази игра е съършен! Не бих се съгласил и не бих приел каквито и да е упреди към Sacrifice, каквито и доводи да ми бъдат изтъквани, който и да ме убеждава. Балансът в това заглавие е феноменален. Нямаш нищо, което да ви изразни до степен да го захвърлите. Малко по-късно разбираете, че всъщност това не е никакъв недостатък, а направител - най-добрият възможен (с оглед на взаимодействието си с останалите елементи от Геймплея) начин. Тази игра няма недостатъци! Нито един! И да има, отказвам да ги забележа. Да, покъртено наистина, но е факт! В нея нищо не би могло да бъде направено по-добре. Но дори и да можеше, аз никога, НИКОГА не бих го признал.

Ако знай, че ще ми се размине безнаказано, бих убил всеки, понесън да й посете. Дори и с най-добри намерения. В нея вскички дефекти е просто част от съършенството...

Това е, сега можем да продължим. Надявам се, сте скованали позицията ми от тук насетне ще можем да си говорим само по същество. Тя става дума за нависането ви в дебрите

на играта. И за да стане това още по-безболезнено, авторите са се погрижили да ви подават по време на игра достатъчно „хинтове“ и подсказки, свързани някак с управлението и интерфеъса. Така че, в това отношение, не очаквам да срещнете трудности.

Но *във какъв се изразява това да играеш Sacrifice?* Хе, това ще отнеме време и място. Ще се върнем към началото. Както споменах, играте се води 3D екшиън-стратегия. За да ме разберете си представете стратегия, която се играе като Third Person. Можеш да управяваш един герой, а всички останали да командваш какво да правят. Идемте е следната:

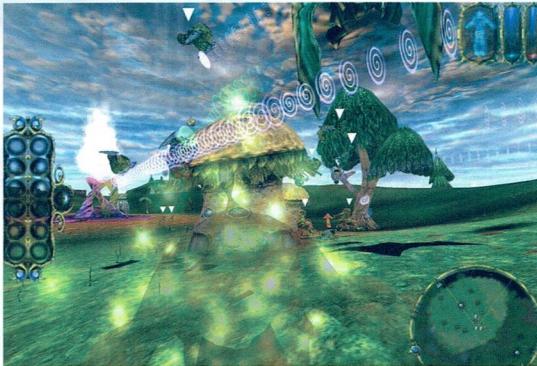
Първо, Sacrifice е от типа „батални стратегии“ с десетки и стотици юнити. Тук вие сте много повече вътре в действието заради много по-близката перспектива. А и единиците ви са огромни. Както казах, прилича на Battlezone, но няма строене на бази, ыгрейди и прочие. Тя е максимално „опростена“ и „омокетена“, за да може в нея с пълна сила да нахулят динамиката и действието. С оглед на факта, че сте магьосник и главно действащо лице, това, съчетано със споменатата току-що липса на каквито и да е сгради, а също и с логичното съждение, че войските дето ги виждате по скрийншотовете, все отнякъде трябва да са се пръкнати по дяволите, се налага и изводът, че в Sacrifice основният ресурс е маната. Ами да, логично е нали - щом няма откъде другаде да дойдат, значи вашият магьосник създава съществата с магия (което наистина е така). А за това трябва мана (също е вярно)! Както казахме, логично!

напълно погрешно също така. Защото маната просто не е единственият ресурс в играта. За да е живо, всяко същество има нужда от душа, а именно душите са дефицитът тука. И ако маната наистина е Крайбръннят камък в Sacrifice тъй като, реално, всяко ваше действие извън обикновеното мотаене на масам-натам е свързано с някаква магия (и светътът с разход на мана), то душите за вас ще са по-ценни, отколкото е било откриването на Философският камък за древните алхимици.

„Мана под път и над път, но душите дразни са катът“ - тъй да се каже, разбираш ли?

И действително, в магичния свят на Sacrifice, магическата енергия (маната) е един неизчерпал ресурс (съществуват само некои проблеми свързани с добива ѝ, но за това след малко) - из нивата има достатъчно сурови мана-форенти, от които може да се черпи. Душите... душите обаче, също определена брошка - тези, които имате в резерва си като почва нивото и тези на врага. Томолова Едва ли ще има по-удобен момент да видиш каква е всъщност, големият интрига, центърът, около който се нагнетава цялото напрежение и се завърта Геймплея е именно борбата за всяка душа. „Една душа“, тук не означава просто „една душа повече за вас и една по-малко за врага“. И обратно. Допуснете ми веднъж противникови да вземе превес в това отношение ще ви е много място „да се върнете отново в играта“. Но да оставим тема неща сега, тях прекрасно ще осмислите и почувствате и сами. Иска ми се „да се върна в статията“ с вас самите. Или по-скоро с виртуалните ви превъплъщени. С магьосника. Първо искам да видиш как, че той е почти бессъмътен и не може да умре по обикновен начин. (Същото важи и за противниковите магьосници, разбира се.) Когато ви „убият“ вие просто напускате тленниот си тяло и започвате да се реете в етеричното си състояние. Дори и в тази си ефирна форма можете да командвате подчинените си. Но не можете да правите магии. А това вече е проблем. Макар, да не ви е дадено възможността да прилагате каквото и да е пряко силово въздействие върху противниковата единица, тоест не можете да отидете и да боднете на някого един тупа ник между очите, вие можете да участвате в бойните действия, подкрепляйки войскарите си с магия. Някои от тях (като лекуването и разчитане на смолови щитове) са защитни, други са атакуващи (chain lighting), а има и такива, които и аз не знам как да окатероризирам точно (вкаменяването за определено време и др.). Заедно с магите ви е отрязана и възможността да си „съмнавате“ (призовавате) животници, а също така и... СЕГА ВНИМАНИЕ!!!!... да обидите душите на загиналите. Ето, че стигнахме и до същината на играта. Ако погледнете едно бойно поле в Sacrifice след някои особено лутка битка ще видите (освен всичко, което така или иначе си го виждате - не бе, хълмове, дървета...), трупове. И над





всеки от тях се поклащат ефирни, бедърни души. Ако нямате късмет една част от тях (а не дай Боже и всичките) ще са сини, а другите червени. Сините са душите на вашите същества, червените на вражите. Сините можете да си ги приберете обратно в резерва просто като минете покрай тях - така ги обирате. Червените обаче, хм, те... изискват някои по-специални процедури. На помощ призовавате sac-doctors (действие изискващо мана, разбира се, при това доста), които с огромни спринцовки изсмукват есенцията на живота от телата и после триумфално ги помъкват с едно енергийно ласо към Олтара ви, където всяко тяло бива пренесено в жертва от групичка танцуващи докторчета, сред много, много болка (и приемяща също) викове, ревове, письци... ) и най-страхотните светлинни ефекти, които съм видял. В края на тази процедура душата бива пречистена от всички такива и прочие тъпости като лоянност към бившия си работодател и е готова да ви служи. Докато не попадне на вражия Олтар, естествено. Може би вече се досещате, че именно продължителността на цялата тази процедура създава интригата в играта. Докато успеете да повикате докторите (погледни, че искат много мана) и докато те се размотват, „лющият“ магъсник може да си „кастне“ един haste (магия за скорост) и тогава ще видите как покрай труповете просто прехвръчва нещо, досещ като надут и пуснат на свобода балон, а червените снопчета „духовна“ плянка изчезват, като че ли покосени от невидим комбайн. Освен това, самите доктори са адски кекави, достатъчно е минимална интервенция спрещ тях и те захватват всичко и се стопяват, оставяйки работата недовършена. Няма да ви обяснявам повече, за да не ви обръхам. Само ще ви припомня, че докато е в нематериалния си изглед нито един магъсник не може да приbere душите си от полесражението или пък да вземе чуждите. Вие си правете изводите. Апроло, като стана въпрос... от Пътното на „Пътното“ ви се още съществува елементарно, но изисква наличие на ваш или поне ничий мана-фонтант (ако накою такъв няма ще се наложи да се връщате до най-ближкия). Тук отварям скоба - бих казал, че в играта ня-

ма сгради. Това е вярно, с едно изключение - над всеки мана-фонтант, посредством магия ще можете да издигате Manolith. Освен, че в близост до него маната ви вече се възстановява доста по-бързично, ами и врагът не може да го попаза. Не и преди да го разрушиш. Ако трънеш да го разрушаваш обаче, ще ви бъде сигнализирано и тогава можете да „кастнете“ (ако естествено имате мана - ще ви го повтарям непрекъснато, за да осъзнаете важността ѝ) магията „Teleport“ и да се темпорирайте там с цялата си войска, смачкайки (дами) натрапника. Ако пък... а-а-а, не, стига - така мога да изпиша още няколко страници. Ще ви оставя сами да усвояте

„убиете“ противниковия магъсник, ще го принудите да се разкара доста, докато възвърне пълността си, а сас-докторите ще ви през това време ще могат да си свършат работата...

Все пак, ако сте забравили, азказах, че магъсникът ви е ПОНТИ безсмъртен. Да победиш който и да е магъсник отначала само един - да плениш душата му. Пътят към това минава през Олтара му. Който е неунишожим, но може да бъде превзет. Това става по специален начин (ще видите сами какъв) и когато се случи той просто губи „Играта“. Независимо колко армия е насыпдал. Да, възможни са такива обрати в Sacrifice, но Геймплей на играта е твърде обхватен, нещата са токомова взаимоизвръзан, че ще е прекалено да се опитвам да ви кажа всичко сега. Във всички случаи имайте едно на ум и ако нямаете възможност да гардирайте добре Олтара си, то поне гледайте да разполагате с възможност да „кастнете“ един бърз Телепорт. Което... сеща се разбира се... иска наличие на достатъчно мана, и което най-после ни тласка към...

### МАНАОАР-ИТЕ

Ще използвам този тематичен преход, за да привлича с описаните си на самата игра и да се прехвърля към конкретните ѝ елементи, като - докато се спират на всеки един от тях - ще се опитам да изяснявам и неща, пропуснати в горните редове.

Та, за ManaHoar-ите сега. Това са наприма симпатичните създания. Те изпълняват



тънкостите. Сега да се врънем към магъсника ви, който още е прозрачен, но поне е край някоя от своите Manalihi. Престоява там няколко секунди и възвърща материализирана си форма. Един съвет - старайте се да провеждате битките си в близост до ваш Manolith, ако ситуацията изисква атакуване на вражи позиции, първо се опитайте да унищожите чуждия и по възможност да видите собствен. Така, ако

Persephone  
god of life

роята на безкрайно дълги маркучи, през които маната тече от Manalith-ите ви към вас, но визуализацията им на екрана е съсъв различна - представяват малки тумбести същества, с тръстести крачета и огромни глави. Нимат ръце, но имат... уши (И то какви!). Гигантски, постоянно мърдащи слоноподобни уши, над които трепти концентрирана мана. С думи прости те канализират маната през пространството и докато сте до тях вие се зареждате, независимо от отдалечеността ви от пръвчините източници. И макар да са най-бездидните и мимиички персонажи, те играят може би най-ключовата роля. Освен това, доставят мана не само на вас. Характерно за съществата тук е, че, като плод на вълшебство, повечето от тях притехват и определини магически способности, които вие можете да активирате. Така например магията на Рейндейрите ви дава прекрасната възможност да скутувате (разкривате, раззвувате) картата, защото активира магично око, което за определен период от време вижда точно това. Някои от съществата ще създават щит около себе си и околните, а ще има дори и такива, които ще предизвикват земетресения. Говорейки за фазата на играта искам да отбележа, че всеки от боговете ви дава достъп до призоваващи магии от различен характер, таки че, какви гадини ще можете да материализирате, зависи изцяло от това на кой бог служите. А колкото до тях... Еех, какво да ви кажа за съществата, как да ви ги опишат - вижте снимките. Има ги всъкачи - пъзящи, бягачи, подхъркащи, летящи, бързи, бавни, тромави, слаби, добели, блещи, мачкащи, стрелящи отблизо и отдалеч... Подходящи за всякакви комбинирани тактики, всяко с бонус срещу друго, всяко имащо своето място в групата ви. Дивно бруталистични! Като живели кошмари на психично болен. Както винаги, Shiny отново са на последното, най-високо, сътапло от пиедестала на оригиналността. Но самия връх. Тук дори и под познатите наименования ще открирате непознати създания. Ей, богоформатни са тия пичове когато трябва да се подходи с фантазия към нещо...

## ЪПГРЕЙД? О, НАЙ-ПОСЛЕ! КАКВА РАДОСТ!

Търсил сте си повод да направите мечтания ѝпгрейд? Безумно искате да си стегнете най-сетне бараката?! И да похарчате между 300 и 600 долара?! Е, честито. Най-после доживяхме играта, която смело ще ви заяви, че се нуждае от Гигахерцов процесор, минимум 256Mb RAM и 64Mb 3D ускорител, за да се изкефите на пъхното й великолепие. Много съм щастлив, че тази игра е точно Sacrifice. При всяко друго положение бих се разлюти кататонично. Тук поне знаете за какво ще си дадете парите. Обещавам ви, че Sacrifice ще издише платната на спомената по-горе



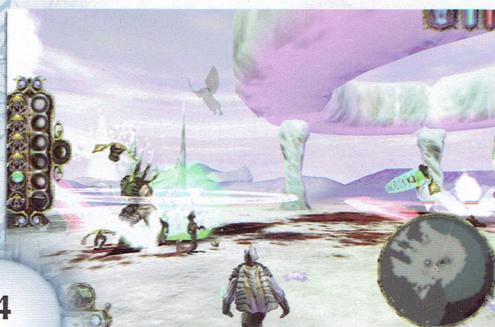
конфигурация до пръсване. В личен план мога да отбележа, че въз мерки и сега единствено, което все още ми липсва е процесора, но скоро и този проблем съм яд отпадне. Иначе на 128Mb RAM, RIVA TNT2 Ultra (32Mb) и Pentium 333 играта вървеше шо-годе при средни стойности на графичните характеристики. И дори така, тя беше най-красивото нещо появявало се на екрана ми, а обзагам се че ще бъде и

на вашите. Дори няма да се опитат да я описват, макар че някъде по-горе се анжажират. Само ще ви обещая, че тъкъв детайл и такива текстури няма да сте срещали никъде. Също така и постоянно менящи формата си обекти. Последното, лично аз си го обяснявам, с

изваждането на полигони при по-голямата натовареност на машината. В менюта можете да зададете до какъв frame rate може да падне играта и когато на екрана (и под капака) стане твърде напечено компютъра почва да вади полигони. Така можете да видите как пред очите ви колоната на Олтара, например, мени добелината и формата си. Но само не си помислите, че го отчитат като недостатък! Опазил ме Господ! Ами! Никога.

Цветовото богатство, начинът, по който е нарисувано,рендовано, задвижено и анимирано всичко е смаиваш. А що се отнася до ендженна, направил възможно всичко това, е може би най-добре да се изкаже Alex, като най-съвдущ, но него сега го нямам, затова само ще видам пример:

В една от мисийте попаднах в царството на Руго. Там какво великолепие е, какви са цветове, нюанси, феерия... тъкмо премъла, по-важното е, че гадата ме атакуващо от време на време с вулкани, които изригаха току под мен и направо попитаха войската ми. Когато започнаха мисията Manalith-а ми беше в една долинка, когато я приключих беше най-високото място в нивото. Тогава именно се разтреперих пред въз-



можностите на енджина. Начинът, по който се раздавява теренът - как, като че ли, някакъв огромен меух въздух плавно надига земята отдолу, как повърхността започва да извира и трепери... и после още и още и още... за да се разпуква накрай под натора на писчния огнен стълб чечна магма. Лиavit ожарени отломъци и се сияят искри... Аааа... Абе не ща да говоря повече... Макар че... абе ще ми се още един момент да фиксирам само, защото си ме впечатли: По време на мисните, смяната на климатичната обстановка не е рядко явление - докато грее слънце, изведнък притъмнене, облаци се спистят и след малко първите тежки капки дъжд вече барабанят по пейзажа. Ей този момент на смърчаването ми разказа играта. Значи, забелязах съм го и в реалния живот, по време на летните бури - изведнък всичко като че ли рязко изтъква, оконструира се странно, отдените елементи напралци се откровяват, дървото на хоризонта престава да бъде размазано петно, очертава се ствола му, клоните... а бе тъкмо, че въздуха всеки момент ще завърши с кристален звън и чистота. Да пукна ако не видях същото на монитора и не изпитах същото чувство...  
Е, какво повече да кажа. Край! Повече ни дума...

#### НИ ВОПЪЛЪ, НИ СТОН

Нямам навика да обръщам никакво много специално внимание в статите си на звука и самият факт, че съм го извел като поддадгава би следвало да ви каже достатъчно. Ще го спомена защото неговият принос за извънземната, в буквания и преносен смисъл на думата, атмосфера е съпоставим само с графиката. ВСИЧКО, струващо си да бъде озвучено, е озвучено, при това по един перфектен начин. Да чуете само как редите заклинаниета... Звучите реално изразяват промяната в настроенията на създанията ви и варират от възбудени до изпълнени с болка и раздразнение.

Музикалните теми са в такъв синхрон със света, в който се намирате и драматичността на събитията, че направо престават да ги чувате - Музиката се превръща в една неразрывна част от общото, а за вас остава единствено удоволствието да възприемате играта цялостно - с всичките си сетива. Обобщеният ефект от графика и звук е една вълнуваща пристрастеност. Ненаситна жаждя за още и още от магията Sacrifice. За всички, които ще изпаднат в тази ситуация имам една добра новина:

#### КАМПАНИЯТА ЦЕ МОЖЕ ДА СЕ ПРИЕГРАВА

Многократни при това. В зависимост от избора ви на бот в началото, кампанията е различна. Освен това по време на мисии ще ви се предоставя възможност да смените симпатите си и респективно господствате си, когато някой от Боговете реши, че иска да му служите и ви го предложи. В момента игра едновременно три кампании и трябва да ви кажа, че това, което се случва в тях е абсолютно различно.

#### ЗАБРАНЕНО СА ЛИЦА ПОДА 18 ГОДИНИ

Внимание! Тук ще разискваме някон морски думи в играта на индустрия, думи при които програмисти и дизайнери се обриват. Изкуствен Интелект и Интерфейс. За интерфейса подметах вече нещо някъде на втората страница. Тук единствената трудност, която можете да срещнете е факта, че перспективата и маътънки ще могат да се движат независимо. Тоест магьосника да се върти на място по часовниковата стрелка (посредством клавиши), а камерата да се върти около него в обратната посока (с мишката). Проблем е първия половин час, после се свиква. А по-нататък в играта ще можете да оцените и гениалността на това решение. По отношение на Интерфейса няма какво толкова да се казва, освен ако не

искате да се впусна в досадни подробности. Позволява ви всичко, което трябва да ви позволява - да се движите, да издавате заповеди на единиците си, да ги групирате, да им задавате формации и елементарен модел на поведение (от рода на това да охраняват дадена друга единица, вас самите или тък сграда). За разчуването му хората са ви направили Тутории. Ше споделя единично, че не виждам как би могъл да стане по-добър. Освен това ви се дава възможност да си "байнднете" на клавиши всички магии, така че на виждам какво повече може да се желае ту?

Изкуствен Интелект! Той сигурно не е най-добрият, появявал се досега. Не знаи! Това, което категорично не знам е, че е достатъчно добър за тази игра. Единиците ви се държат интелигентно и адекватно, изпълняват точно и бързо всичко, което им заповядат. Оставени сами на себе си си спрятат великолепно, стига да не ги изпуснете много от поглед, защото ако нямат зададени други приоритети те преследват врага до последно и биха стигнали чак до чуждата база. От където връщането им най-често става в резерв с душите. Ако стигнете навреме! Компютърните ви опоненти са наистина такива - опоненти. Няма чийтвъне, няма хитринки на дребно. Компютърът се опитва да ви победи единствено чрез добра игра и се справя наистина доста добре. Просто се усеща някаква лъжливост, повече присъща на хората, отколкото на машините. Но най-вече присъща на Shiny.

И така винаги ще завършва. Не само защото наистина вече трябва, а и защото финала ми се вижда удачен. Защото след толкова много игри, в които съм проклинал и пускал компютъра, забравяйки че зад тях стоят хора, дожиствия и моменти да си мисля и да се чувствам така, като че ли воювам срещу човек, забравяйки, че това всъщност е компютър.





# Този Див Див Изток

ВТОРА ЧАСТ

ЧЕХИЯ

Въпреки, че в предния брой представихме по-интересните заглавия от Чехия и Словакия, за мой ужас установих че съм пропуснал една много интересна игра, а именно

## OPERATION FLASHPOINT

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Bohemia Interactive ЖАНР: tactical action ИНТЕРНЕТ: [www.bistudio.com](http://www.bistudio.com) ИЗЛИЗА: 2001год.

**T**ова заглавие е дело на независимо студио Bohemia Interactive със седалище Прага, Чехия. Макар и основана едва през юни 1999 година, чехите от Бохемия са си поставили меко казано амбициозни цели. Единствения (известен поне на мен) проект, върху който чехите работят се нарича Operation Flashpoint.

Играта представлява тактическа военен екшън. Автите ѝ ще постараат да предложат на играчите "безпрецедентна свобода на действие, обединявайки ръководенето на големи бойни групи и използването на всяко възможно превозно средство". Геймрайтите ще могат да използват цели военен арсенал от времето на Студената Война - пехота, въздушни и наземни бронирани единици - в огромен и детайлрен 3D свят.

Operation Flashpoint ще съдържа една нелинейна кампания за солова игра, вграден редактор на мисии и обширни възможности за мултитийпър. Действието в нея ще ни пренесе назад в "близкото бъдеще". Годината е 1985. След смъртта на Леонид Брежнев през 1982 година, Съветският Съюз минава през управлението на няколко бързо споминали се премиери, докато през 1985 на власт не идва Михаил Горбачов. Като новия Генерален Секретар на КПСС, Горбачов поставя началото на промяната в комунистическия свят - започват времената на "гласност" и "перестройка". Веднага след назначаването на Горбачов за лидер на страната и започнатото от него промени, в средите на старите комунисти се оформя симпатична опозиционна група. Под тяхно давление много от водещите структури в страната отказват да се

подчинят и изпълняват постановленията на новото управление, и в ССР постепенно настъпва хаос. След множество конфликти, политически и въоръжени, кабинетът на Горбачов постепенно



ровите Св. Пиер и Мадлен, като първия е независима република, а на втория има военна база на НАТО. И тъй като руското правителство не може да се справи със ситуацията, на помощ се притичва Роналд Рейтън, който предлага НАТО да се намеси като умиротворител.

Играчът влиза в ролята на редник от натовската армия, бивш гражданин на Съюза, избиял на запад в Търсене на

упътява да установи ред в по-голямата част на страната. Но в някой от по-отдалечените кътчета опозиционерите запазват позициите си и там правителството остава безгласно.

Генерал Иван Василиевич Губа, главнокомандващ Трета Армия, намираща се на остров Колгуев, е един от онези, които не признават властта на Горбачов. Той твърдо вярва в "единствено правилин" комунистически режим и иска нещата в ССР да продължат постарому. А това, само по себе си, създава взривоопасна ситуация, тъй като армията, начело на която стои генералът не само че е много добре екипирана, но и разполага с ядрени заряди. Нещо повече, разположението на остров Колгуев е изключително стратегическо - в негово съседство са ост-

ровите Св. Пиер и Мадлен, в чин, в зависимост от представянето си в мисийте. Разработчиците на проекта твърдят, че всяко действие на главния герой в определена точка на игралния свят ще оказва влияние върху следващите му задачи. В зависимост от това дали взривяват всичко подред, или се опитват да спасят или помогнат на някои от местните ще се определя тяхната реакция при бъдещи срещи с тях. Играта ще върви в първо и трето лице перспективи, благодарение на които играчът ще има почти пълна свобода на действие.

Щях да пропусна - пъчковете от Bohemia са разработили собствен енжин, който можете да видите от снимките съвсем не е за подценяване.



# УКРАЙНА

Досега не сме виждали игри от тази държава, но очевидно нещата ще се променят много скоро. Сега ще разгледаме две игри от каталога на фирмата Game World Company, основана през 1995 година в Киев, Украйна. Досегашните ѝ заглавия са били предимно образователни и енциклопедични, и са били основно предназначени за руския и украинския пазар. От края на 1998 година компанията разработва няколко игри - заглавия, гдѣ от които ще разгледаме сега.

## EUROPEAN WAR: COSSACKS

**ПРОИЗВОДИТЕЛ:** Game World Company **ЖАНР:** Strategy **ИНТЕРНЕТ:** [www.cauldron.sk](http://www.cauldron.sk) **ИЗЛИЗА:** 2001год.

**И**гра ще бъде стратегия в реално време, базирана на реалистически събития от XVI-XVIII век в Европа. Играчът ще може да избира коя от 16-те Европейски държави, заложени в Cossacks, ще ръководи. Алжир, Австроия, Англия, Франция, Холандия, Пиемонт, Полша, Португалия, Прусия, Русия, Саксония, Испания, Швеция, Турция, Украйна и Венеция - както виждате, застъпени са всички велики сили от онази епоха. Освен тях ще се сътъват и на други държави и общини, които обаче ще срещат като врагове. Всяка една държава ще си има уникален облик, със самобитни графика, икономически и технически особености, военни предмети и недостатъци, унищажани единици и технологии, предлагани богат избор от тактически и стратегически решения както в икономическото управление, така и във военните сблъсъци. Например англичаните са с най-мощната флота, австрийците имат сила лека и тежка кавалерия, казаците са гордостта на украинската армия и т.н. European War ще позволи на играчите да се изпитат историческите събития от първа ръка. Грандиозни битки, в който ще се сражават до 8000 единици, тежки и продължителни обсади на градове и крепости, водене на партизанска война в тила на врага, устройване на засади, инвазии по суша и море, грандиозни морски битки - както се е случвало в миналото, ще можете да го видите и на екрана.

Идеята на създателите на Cossacks е играчът да не се грижи прекалено много с управлението на отделни единици и с микромениджмънт като цяло, а да се концентрира върху постигане и реализиране на глобални цели, свързани с икономически растеж, научни изследвания, завладяване на нови територии, опазване на границите и, естествено, водене на войни с противниците.

В играта ще има 6 ресурса, от които ще зависи развитието и мощта на нацията ви - храна, дърва, камъни, желязо, въглища и злато. Дървата ще се добиват от горите, а храната от нивите и от морето. Камъните ще се набавят от каменоломни, а въглищата, златото и желязото - от мини. Мините ще имат неограничени запаси до съответните ресурси, като тяхното производство ще зависи само от работната сила, заделена за експлоатация. Всички единици в играта ще искат ресурси - никой военни формирования ще се нуждаят от злато за издръжката си, артилерията ще се нуждае от желязо и въглища за амуниции и т.н. По този начин, играчът е принуден да разсъждава като истински държавен глава - не е достатъчно да изкарши много средства за да си накупуваш воиници, флота и ордия, а трябва да имаш и достатъчно пари за да ги подсигуриш. Глад и бунтове очакват непредвидливите монарси. Освен това колкото повече гради са от един и същи тип строите, толкова по-скоро ще стават те - както дизайнерите дърволито споделят, "на всички ни е омързяло да гледаме цялата карта покрита със защитни кули".

В помощ на играчите ще



дойдат над 300-те различни технологични, замислени от украинския екип, който ще бъдат разделени на два времеви периода - XVI-XVII и XVIII век. Различните технологични нововъведения ще позволяват да се обръща количеството в качество и да се добиват с нови и уникатни възможности, сгради и единици. Чрез научните изследвания ще можете да увеличите добива си на ресурси, да подобрявате единиците си, да увеличите отгновената мощ и обсега на артилерията, здравината на сградите и т.н. Освен това науката ще ви дава в ръцете боенни кораби, многощени оръдия и дори въздушни балони, с които можете да разкривате карта.

Играта използва 3D платформа, която придава изключителна дълбочина на геймплея. Ще има огромно значение да дади отбранявате възвишение, или се опитвате да превземете такова. За това сломага и реалистичния физичен модел, който украинците използват. Единиците, изкачващи хълмове ще се движат с по-бавна скорост; разположените на възвишение ще виждат и стрелят по-далеч; експлозии ще са много по- мощнини и унищожителни върху скалест терен, поради рикошетите, докато в блатиста местност ще са почти неефективни и др.

Няма да продължавам повече с подробностите, тъй като играта трябва всеки момент да се появи на пазара. Ще научите всичко за нея в момента, в който попадне в ръцете ни.





## VENOM

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Game World Company ЖАНР: Strategy ИНТЕРНЕТ: www.cauldron.sk ИЗЛИЗА: 2001 год.

**V**еном е тактически 3D екшън, в който играчът команда ударна група. Действието в играта ни пренася в 2034 година, когато Земята като по чудо избегва сблъсък с космическа комета. Минавайки в опасна близост до земната атмосфера, тя оставя след себе си разрушава - стотици метеори бомбардират земната повърхност и причиняват масово унищожение. Но по-голямата опасност става ясна едва впоследствие - космическите камъни донасят на планетата извънземни спори, които започват светскиично да се разявят в земната среда. Човечеството е изправено пред сериозна заплаха - изключително агресивната извънземна форма на живот е в състояние да паразитира върху човек, като постепенно поема целия контрол върху организма му. Броени дни след метеоритния дъжд, пришълците са се разпростири на огромна територия и са завзели ключови обекти.

Фабулата в играта обхваща военна кампания, чиято една от сцени е спре инвазията. Тя ще се състои от 12 огромни нива, половината от които ще бъдат на открито, а другата половина в подземия и сгради. Естеството на мисийте ще бъде разнообразно

ята зависи в голяма степен от това да останеш незадеблязан. По тази причина, поне според създателите на Venom, практически е невъзможно да минете играта ако унищожавате всичко на което се нахътнете по пътя си. Престрелки и експлозии във вражеския лагер ще доведат до бързата смърт на екипа ви. Играчът ще трябва да се придвижва безшумно и предпазливо, да изучава маршрути на патрули, да се пази от камери, да не оставя трупове след себе си - нещо като ThieF, но в близкото бъдеще.

Всички мисии ще се изпълняват от екип от двама души - играчът и един управляем от компютър персонаж. Преди началото на всяка мисия ще можете да изберете между 12 бойци, които ще ви придружават. Всеки един от тях си има собствена специализация и характеристики, като точност, издръжливост, здраве и др. В зависимост от силата на персонажа, ще се определя какво количество екипирована той ще може да носи, в това число въоръжение, броня, амуниции, маркери за "оцветяване" на целите и др.

След всяка мисия ще се прави равносметка, като в зависимост от представянето ви може да получавате повишения и награди. Поважното обаче е, че

с течение на мисии основните ви показатели ще се повишават.

Игралият свят на Venom обещава да бъде доста детайлен и интерактивен. Войници ще обхождат зададените им периметри, работници в станциите си вършат работата, персонажите разговарят помежду си, кранове, товарарни машини, радари и компютри работят. Това разкрива пред играча множество възможности за взаимодействие с околната среда - може да подслуша разговор, от който да научи полезна за мисията информация, или да използва компютрите, за да си



- спасяване на човешки заложници, създаване на диверсии, деактивиране на ядрени заряди, набавяне на информация за врага и много други. Освен това на играчите ще бъде предоставен избор през коя част на денонсиращото да играт. При тоците мисии не само графиката ще е по-различна, но и самия геймплей ще се променя - ще можете например да се промъквате зад или покрай противник под прикритието на тъмнината. Като цело геймплеят е насочен към реалистично пресъздаване на действията на специален отряд, където успеха от миси-



осири достъп до дадена забранена зона, или пък да използвате някоя от машините на живота, за да улесните задачите си. Много елементи от игралния свят могат да бъдат унищожавани. Така например ако стреляте в триба, оттам ще излезе пара, която може да ви прикрие или пък да обгори противник. Можете да счупите всички крушки в даден коридор, за да си осигурите тъмнина и да устроите засада на набелязана цел.

Всички компютърни опоненти ще притежават изкуствен интелект, базиран на алгоритми, включващи в себе си реакция на звук и образ. Това значи, че ако видите шум докато се промъквате във вражеската база, рискувате да алармирате всички за присъствието си. Същото важи и ако бъдете забелязани. Както вече споменах, цялата идея на Venom е да си вършите работата тихо и без да се набивате на очи.

В разработения за нуждите на играта ензин, украинците са вградили и нарочна система за поражение. Изстрел в тялото на противник, защичен от броня, няма да му причини колко знае какви щети, но директен изстрел в главата - това вече е нещо друго. Различните видове противници ще имат и специфични слаби места, пораженията върху които ще бъдат изключителни и много често ще означават моментална смърт. Освен това в играта ще има специализирани видове брони, които ще предпазват от определени видове поражения, нанасяни от курушими, експлозии, химикали и др.

Както виждате, това заглавие звуци доста обещаващо (като и много други преди него), остава само да видим дали новобранците от Game World ще могат да се справят с големия хапка, върху която са се нахърчили. Играта се очаква някъде към средата на 2001 година.



търсите

блъгари



## ХЪРВАТСКО

Лично аз досега не съм играл игра, дошла от тази държава, но по всичко личи че това ще се промени много скоро. Екипът на разработчиците от Croteam със седалище в Загреб са решили да си премерят ... пушките с големите момчета в жанра First Person Shooter. А както всички знаем, техните пушки са едни от най-големите. Да видим какво може да изправи срещу тях

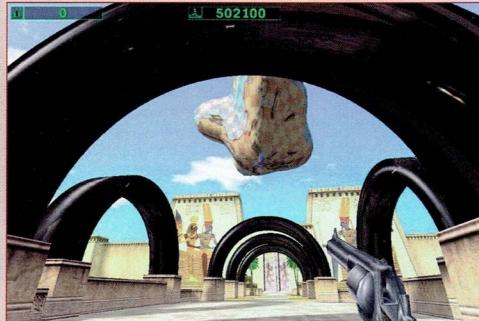
### SERIOUS SAM

**ПРОИЗВОДИТЕЛ:** Croteam **ЖАНР:** Action-Adventure **ИНТЕРНЕТ:** [www.buka.com](http://www.buka.com) **ИЗЛИЗА:** 2001 год.

Това е първата PC игра, на иначе доста старата фирма Croteam (създадени са през 1993 година). Може би вече сте чули нещо за тази игра, а може и демото да сте играли. Ако не сте, нека кажа какво си помислих аз, след като си го пуснах. "Това изглежда и се играе като DOOM" беше първата ми мисъл. След това бродеши от мрежата видях подобни разъждания споделени и от други играчи. Имайки предвид легендарния статус на DOOM-а, можете да си представите колко трябва да са доволни пичовете от Croteam от играта си.

Но нека направим един бърз преглед на играта и какво можем да очакваме от нея. Действието се развива в (не много) близкото бъдеще, малко след като хората лансираха първите междупланетни полети. По време на един от тях те се натъкат на неизвестно създание, бродещо из пространството. Впоследствие се оказва, че това е преродения образ на последния останал от древна раса безсъмъртни същества. Както до досещате, тази твар, която между другото е кръстена с поетичното име Tax-ъм е самото олицетворение на злото и се е насочил към Земята с ясното намерение да унищожи населението. И, както е сторила с много други цивилизации в историята на галактиката. Само че "Толятото Лошо Нещо" (TM) не знае, че земляните имат тайните оръжия - един артефакт от изчезната раса, открит на Сириус. Този артефакт, наречен Тайллок, позволява пътуване във времето. Точно това смята да направи ветеранът от специалните сили Сам "Сериозният" Стоун - да се върне назад във времето, в епохата на Древния Египет и да се опита да унищожи Tax-ъм докато гадината още не се е разбеснила. Върно, че фабулата е малко по-скиска, а и донякъде напомня Stargate, но можете да се обзаложите че Sam Stone е по-корово копеле от Кърт Ръсел.

Според самите автори на играта, Serious Sam е "високо адреналинен first person екшън, с изключително темпо и акцент върху спиращ дъхъ single player". В свят, където съдържанието се състои от съблъсъка с фентъзи и футуристични технологии се преплитат с черна магия и свръхестествености сили, Сам ще



трябва да преброди древен Египет и няколко планети, борейки се с пътищата на Tax-ъм, докато най-накрая се изправи лично срещу "Господин Зло".

Както вече е модерно навсякъде, опирайки се на поговорката "възко малко гущерче иска да стане голям крокодил", момчетата от Croteam са разработили свой engine, който ще биде в основата на играта им. Нещо повече, вече са успели да продадат един лиценз за него! Да са живи и здрави! В спецификацията на този engine са избрани повече особености и възможности, отколкото има народни представители в парламента през работната седмица. За да не съм голословен, ще спомена точната цифра - 59 особености на игралната платформа, носеща името Serious. Сера не му е мястото да ги изброяваме - само исках да кажа, че вече и наисток стават големи неща, щом почти всяка фирма от нашия регион си разработва собствен engine за игрите.

Едно от нещата, с което много се гордят момчетата от Croteam е, че играта просто ще бъка от гадини. Геймърът няма да има и минута в която да се чуди какво да прави. Според авторите на играта наличието на 50-60 създавания на екрана в даден момент не е никакъв проблем, при това всичките скачват, тичат стрелящи и крещящи. Дори се говори за ниво в което ще има над хиляда гадини!

Ако всичко върви по план, Serious Sam ще види бил свет в началата на 2001 година. Да пощелаем на хърватските лично успех във второто им сериозно игрално начинание.



REVIEW

No One Lives FOREVER

3D shooter

3D АCTION!

# No One Lives FOREVER

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Monolith ИНТЕРНЕТ: [www.monolith.com](http://www.monolith.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video



**A**ми и господа, имам удоволствието да ви представя една от най-добрите игри за 2000-та година. No One Lives Forever е най-оригиналния и увлекателен first person eкшън от Half-Life насам. От две години подобно заглавие ни беше красило монитора на прашната ми машина. Макар и да очакват тази игра да бъде "по-такава", в никакъв случай не бях подготвен за това, което Monolith са подгответи на бедния геймър. Но стига толкова лирика, да преминем към съдността.

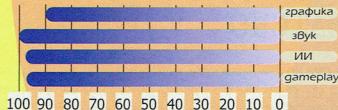
**GROOVY BABY**  
*/или по-скоро GROOVER, BABY - бел. дизайнер/*

В NOLF вие играете ролята на Кейт Арчър (Kate Archer), бивша крада и настояща супер-шпионин в мистериозната организация UNITY. И тъй като действието се развива през 60-те години на нашия век, Кейт много трудно се вписва в предстаратите за агент на шефовете на UNITY. Но поради застрашителна поредица от убийства на оперативни работници на организацията - 7 души в рамките на 10 дни - и поради липса на

други свободни агенти, на Кейт е даден шанс да се изяви. Нейната задача е да събере информация за дейността и членовете на терористичната организация

H.A.R.M. Последващата история е като извадена от шпионски филм - много спланиране, мало спасяване на света, много флирт, тонове свеж хумор и задължителния за подобни филми набор от кризета, като всичко това е толкова добре реализирано и вплетено в сценария, че просто не е за вярване.

Веднага щом си пуснете играта ще направите аналогия между NOLF и филмът "Остин Пауърс" - същата музика, същите наудничави, същите индузиранни от шепа халюциногени, цветове, същите ситуации и същия хумор. Шапка свалям на пичовете от Monolith за начиня, по който с невероятно великолепие и постоянно съпрезида стила и атмосферата на 60-те години. Цялата игра е като извадена от онази епоха - музиката, колите, облеклото, обстановката, че дори и играните менюта. От време на време ще се натъква на някой съвсем незначителни



94  
обща

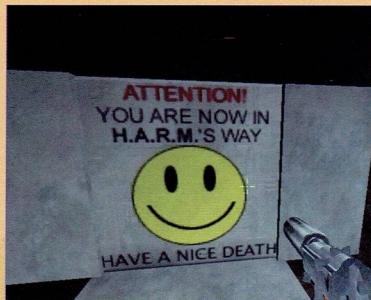
АВТОР: Whisper

предмети, като да речем пишеща машина или хладилник, които изглеждат толкова типично за времето си, че дори няма да ви направят впечатление. А това означава едно - че дизайнърите на Monolith са съвршили близкият работата. Дребните детали не са най-същественото нещо в едно заглавие, но именно те са факторът, който отличава добрата игра от великата игра.

**YEAH, BABY, YEAH**  
*/това Вече не се отнася за Groover - бел. дизайнер/*

No One Lives Forever е първата игра, която е базирана на новия LithTech 2.5 engine на Monolith. Макар и да не може в доста аспекти да се сравнява с този на Quake III, все пак не мага да не изтъква множество достойнства, които той има. Великолепни текстури, повторими светлинни ефекти и фантастични анимации на игралните модели са само част от нещата, които правят силно впечатление. Тук особено искам да се спра на движението на персонажите, които са пресъздадени чрез плен motion capturing и изглеждат ФАНТАСТИЧНО, макар и самите модели да не са най-добро то на пазара в момента. Те се търкалят, скочат, прилякат, падат, стават и всичко това изглежда толкова естествено и истинско на екрана, съкаш гледат филм. Самите модели са малко "усъществени" чрез добавяне на мигащи очи и 3D вежди, което макар и незначително внася много самоличност в тях. Лицата на моделите определено са най-силната част от телата им, като те изглеждат доста реални... е, доколкото могат да бъдат реални мутрите на едногабаритна германска оперна певица и къркан шотландски ашлак.





Но най-хубавото в цялата история е това, че въпреки хубавата графика, играта сякаш е добра непретенциозна откъм системни ресурси. На моя Celeron 333 с 192 MB RAM и Voodoo3 ускорител NOLF вървеше плавно и нежно на 800X600 с всички екстри на MAX.

Освен че изглежда добре, играта звучи още по-добре. Музиката, озвучаването на персонажите и амбиентните звуци са абсолютно фантастични. За разлика от по-вечето игри в жанра, където музиката е приблизително разделена на "бойна" и "друга", в смисъл че едната започва при батални сцени, пък другата съпровожда играта през останалото време, тук музиката се сменя в зависимост от действията ви и от последвалите ситуации. Дори ще чувате музикален акцент когато в иначе спокойна обстановка извиршите някое по специфично действие. Но това е само естетическата част на звуковия и музикален фон. Другия аспект е в пряка връзка с геймплея. Звуци играят огромно значение в NOLF. Тий като сте в ролята на шпион-

предупреди за предстояща опасност. Не мога да не отбележа и великолепно свършената работа от актьорите озвучители, които допълнително затвърждават и подсиват игралната атмосфера. Като цяло - брилянтна работа по отношение на звука и музиката.

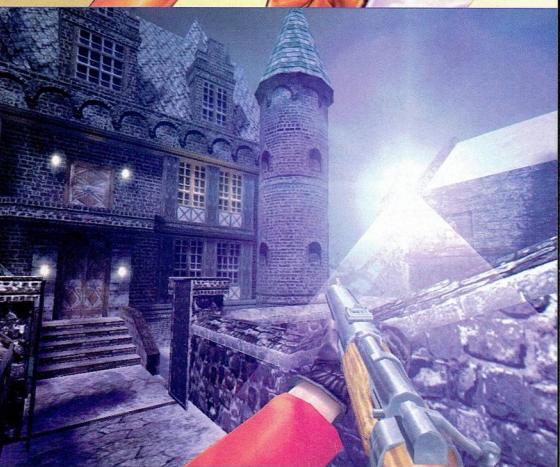
#### ОН, BEHAVE

Дойде време и да обърнем внимание на най-съществената част на една игра - самият геймплей и удоволствието от нея. Точно в този аспект, No One Lives Forever

Удари в земята почти всички

тазгодишни игри и абсолютно всички заглавия от екшън жанра. Но да не изпреварваме събитията. Като цяло NOLF е смесица от Thief и Half-Life. Подобно на Гарет, през по-голяма част от времето Кейт трябва да се стреми да остане незабелязана докато изпълнява задачите си. Тя трябва да се пази от патрулиращи войници, които могат да я видят или чуят и да задействат алармата, както и от монтирани на стратегически места камери. Въсъщност

винаги ще имате някои подходи за справие с дадена ситуация. По време на игра ще намирате



нин, предполагам се сещате че е добра случай за хубаво да останете незабелязани, което означава да сте по-тихи от тревата, като в същото време се вслушвате в околните шумове. Съткви, разговори, звуци на машини - всичко това може да ви подскаже какво ви очаква зад ъгъла или пък да ви

можете да убийте пазачите, но трябва след това да се отворите от телата им, за да не ги открият другарите им или пък не ги уловят камерите. Можете да застреляте и самите камери, но това веднага ще предизвика вдигнане на общата тревога. Макар и нивата да се дosta правоилинейни, почти

те различни "шпионски предмети" - микрофими, досиета, куфарчета, филмови ролки и прочие - които в общи линии са индикатор за вашите шпионски способности. Някой от тях ще дават полезни ниви за това как да изпълняте мисията си, докато други са определено идиотски по съдържание.

Може би най-голямата слабост в последните две игри на Монолит беше изкуствения интелект. Но нека това не ви притеснява - с работата си върху NOLF монолитчи могат да се боят за пречистени. Пак ще направи сравнение с Half-Life - наред с играта на Valve, No One Lives Forever има най-добра изкуствен интелект, който аз съм срещал досега. Противниците ви ще втурват срещу вас ако са много и ще бият от вас ако ги раните или сте с по-добро въръжение от тях, ще търсят най-близкото и удобно прикритие или ще си създават такова чрез обръщане на машини и подобни, ще ви принуждават да ходите при тях, а не да ги чакате те да се по-



REVIEW

No One Lives Forever

3D shooter

3D Action

явят, ще ви заобикалят и т.н. Дори на няколко пъти видях сцена, която направо ме възхити - предполагам че всеки от вас е гледал екшън филми, в който главният герой е изпадал в ситуация, когато е сам срещу много противници, всички те стрелят в него посока и той не може да си подаде главата. И какво прави той тогава? Ами много просто - показва си само дулото на пистолета и стреля на сляпо. Същото нещо го видях и в играта - на няколко пъти прикашвам противници, въръжени само с пистолет, който не могат да се изправят срещу моя автомат и т е просто подаваха дулото на пистолета си и стреляха. Трябва да го видите, за да го показват!!! Но това не е всичко. Другото нещо, което прави впечатление е, че като на вас ви се налага да презареждате оръжието си, така и противниците вие не могат да стрелят колокото си искат. На тях това им kostva точно толкова време, колкото и на вас. Нямайте вече маломощните пазачи от Blood II, които стояха до още топлия труп на току что поваления от вас тенен другар сякаш нишо не се случило. Управляваните от компютъра персонажи реагират на звук и образ по съвсем реалистичен начин - ако чуете нещо подозрително отиват да проверят какво е, ако видят нещо подозрително също. Ако убийте пазач и не се отръвете от тялото му и някой друг пазач го мрежи, той веднага ще притича да го провери и съответно ще видите тревога. Изкуственият интелект в тази игра е на върховно равнище. Върно, има някои дребни пропуски, но на общия фон те не са толкова дразнещи. Играта има четири степени на трудност като последните две са доста брутални, и при тях всяка грешка се наказва светковично и болезнено. За да направя татамиплейя по-



предизвикателен, а и за да принудят играчите повече да мислят, отколкото да напускат

левия бутон на мишката, дизайнерите от Monolith са използвали един много мярсен, но и много хитър номер - никъде из играта няма да намерите аптечки или средство, с което да възстановите живота си. Има само брони, но пък противниците ви имат бронебойни куршуми, които не нанасят поражение на бронята, а директно на вас. Единствено след края на мисията си възстановява кръвта. Както виждате, животът на таен агент и шпионин никак не е лесен.

За наша радост обаче, Кейт Арчър има на свое разположение впечатляващ арсенал от оръжия, принадлежности за тях и специални шпионски "играчки". Точно като във филмите за Джеймс Бонд, преди всяка мисия ще ходите до технологичната лаборатория, кристеня галене "Работилницата на Дядо Коледа", където ще ви бъдат демонстрирани и ще можете да тествате но-



вите приспособления и уреди. Запалка с мини оксижен, червило-бомба, шина за коса, която може да се използа като шперц или като наложен от орова кама, очила с камера и приставка за увеличаване на образа и други за откриване на мини, парфюм, съдържащ присипвателен газ - това са само част от огромния фонд на организацията UNITY, който ще бъда на ваше разположение в един или друг етап на играта. Самите оръжия, чрез които ще си проправите път сред враговете, са характерни за епохата и изключително правдоподобно реализирани. Благодарение на изключителния физичен модел на engine-a при стрелба например с Калашников ще усещате отката на автомата. Оръжията са допълнени от различни видове амуниции, които ще намирате по време на игра - бронебойни куршуми, дым-дум, фосфорни, с цианидна глава - всички те си имат определено приложение и цел.

Само добри думи могат да кажат за нива на и техния дизайн. Освен че са добре направени, те са и изключително разнообразни в тематично отношение - от умишите на нощен Берлин, през тузарски клуб в Хамбург, на борда на товарен кораб, под водата, в засаждените висини на Аплийт, по улиците на Маракеш, та как до орбитална станция, кръжаща около земята - всичко това изглежда адски добре и съвсем на място. О, щах да пропусна - NOLF ми предложи най-невероятното ниво, на което съм се натягал до този момент в подобна игра. Трябва да скочите без парашут от катастрофиращ самолет, да застигнете скочилия преди вас лошковец и да му свиете парашута, като през това време трябва да стреляте по скочачи след вас противници. И всичко това във въздуха, и всичко това реализирано невероятно, сякаш сте там. Просто трябва да го видите за да разберете.

За мултиплейъра на играта ще говорим след време. В момента той е като този на Half-Life, когато излезе - има го и работи, но това е всичко. Бъдеще има и се надявам да то е да пак като това на играта на Valve.

Спирал дотук с приказките. Ще ви кажа само едно нещо - намерете си тази игра! Не са много заглавията, които истинският играч трябва да има задължително в колекцията си, но на тази мястото и е точно до Half-Life-а и вляво от Baldur's Gate (всички)



# American McGee's ALICE

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Rogue Entertainment

*Никой не скоча в заешката дупка без граватомет*

1865 година, Оксфорд, Англия

**Малко момиченце на име Алиса,** водено от любопитството си и от странно изглеждащ бил заек попада в красив и странен приказен свят, какъвто може да съществува единствено в необитато и необременно със сериизи проблеми и реалии познания за света детско въображение. Само там могат да оживят картиите за игра, може да съществува усмивка без котка, пушеща наричие гълсеница, тъба, с чиято помощ можеш да растеш и да се слизаш или фантастична градина, до която може да се достигна само през съсъсем мыничка вратичка.

Авторът е Лус Карол.

Книгата е Алиса в страната на чудесата.

1872 година, Оксфорд, Англия

**Старата** ни познаници - малката Алиса скучава. А зад огледалото в дома ѝ я зове ново фантастично приключение. И тя за втори път прекръща границата между реалността и въображението, открива своя път през света на шахматната дъска, попада наслед конфликта между белите и черните фигури, разбира, че дори и в сълението на фантазията, както и в реалния живот, доброто не винаги е оцветено в бяло, а злото рядко носи цвета на ноцта. Достига познание, за което възрастните са се борили с години, научава за всеобхватността на свивото.

Авторът отново е Лус Карол.

Книгата е Алиса В огледалния свят.

2000 година, офисите на фирмата Rogue Entertainment, Тексас, Далас, САЩ

**Малката** Алиса дере с нокти стени - те на килията си в луднициата, а в безизразните ѝ сини очи на моменти се давят отблъсъците от пожара, уби родителите ѝ. И когато огледалото отново я призовава, за да спаси

РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Electronic Arts ИНТЕРНЕТ: alice.ea.com

страната на чудесата от побъркалата се кралица купа момиченчето не се колебае дълго. Разрехата в душата ѝ е пълнала из света на фантазите, разложението пъзи из темата на веселите ѹ обитатели, цветята от прекрасната градина гняят сред покълвящата пръст. Страната на чудесата умира и Алиса е готова да се бори за нея, готова е да изкори златната кралица с кухенския нож, който е хванал в детските си ръчници. Както и всеки, който се изпреди на пътя ѝ. Знае, че дори и убийствата да не оправят нещата ѩ донесат неимоверно удовлетворение.

Авторът е Американ МакГий

Книгата е... К'ва книга, бе пич, това е брутален търпърън експлозия, озаглави American McGee's Alice.

**Искрено** се надявам, че въпросът, който вече се разхожда сред търтенте в черепните ви купни не включва името на Лус Карол и гениалните му произведения (выпеки, че съм се подготви съвестно и за подобна преспектика - виж Info boxът), а странното словосъчетание Американ МакГий, което, противно на очакванията, не е фирма или асоциация, а кризменото име на бивши програмист от ID Software работил по хитовете Doom и Quake. Выпеки, че няма известността на именития си колега Джон Ромеро (пък дано и Alice да няма славата на Daikatana), Американ се слави като изключително кайрен левъв дизайнер, и факты че гиганти EA е решили не само да спонсорират шантавия му проект, но и да лепят името му върху кутията на игра, че гостодата с дебелите портфели и непогрешимия нюанс на дълъгването им са видели нещо в мащежа. Фирмата заела се с разработката също е сравнително неизвестна, но спрява с геймърските аними показва, че и трите продукта, носещи марката

## Лус Карол

Лус Карол е литературният псевдоним на Чарлз Людвик Доджсън, учител по математика в Оксфорд, от 19 век. Доджсън бил странен човек, който се чувствал уютно единствено в компанията на свитеци и на малките деца, абсолютно чужд на света в който живее. Той откри, че единствено когато прекарва времето си с деца, и най-вече когато бил с дъщерята на старши свещеник от местната католическа църква - малката Алиса, говорил им дефект (Доджсън заеквал леко) излезе. Чарлз до момента се привържал към момиченчето, че написал история, и която ѹ отрекда помага на главна геройна. Става дума за небезизвестната книга "Алиса в страната на чудесата" публикувана през 1865. Продължението - "Алиса в огледалния свят" се ражда пет години по късно.

Критици и читатели определят горните произведения, като шедьоври на писаното слово, които - подобно на "Мечо Пух" на Мих и "Малкия принц" на Екзюпери, носят изненадващо много мъдрост под шарените си, привидно детски, фасади.



PREVIEW

AMERICAN McGEE'S ALICE

third person action

third person



на Rogue Entertainment са изключително кадърно сътворени - става дума за *Strife* - идеята къртоска между екшън, RPG и адвенчър, използваща ендженка на *Doom* и високо оценените от геймъри и критици mission pack-ове - *Dissolution of Eternity* за *Quake* и *Ground Zero* за *Quake 2*. Значи има надежда.

**Последната** се усмиши забележително от факта, че играта използва HM:FAKK2 модификацията, която пичовете от *Ritual* са направили на Q3 ендженът и нещата с хорър-приказката за Алиса изглеждат повече от великолепно (Спир да зляш скринюновете, де. Знам, че са прекрасни, ама айде търпо да прочетеш какво съм ти написал тук. Ей, аман от естети, бре). Тази мощна графична машина е врепната въвъздането на един от най-иззвратените и мрачни светове,

които са се появявали някога в компютърна игра. Запитан по въпроса за работата си над оконката среда в Alice един от основните дизайнери на проекта - Джоуел Томас сподели: "Мисах си как виджаме света в кошмарите си. Не разните му чудовища, а самото му обкръжение. Запитах се как бих могъл да изглеждат нещата в травматизираното въображение на едно момиченце от Викторианската епоха. Аз съм имал кошмари, в които вратите из къщата ми са разположени косо в рамките си, електрическите крушки сякаш са леко размазани и са се разтекли. Цветовете са някак размити и не отговарят на тези от добре познатата ми действителност, нещата изглеждат поломни или по-малки отколкото съм свикнал да бъдат. На тази база създадох места и предмети, които изглеждат познати,

но обръкани. Много обръкани." Освен странен, авторите обещават светът на Alice да бъде изключително жив и раздвижен. Не бива да се изненадате, ако на някоя скала, край която преминавате, ѝ изникнат крака, тя се измъкне и хукне нанякъде. Това, което виях в рекламно филче, също потвърждава надеждите ми, че това ще бъде голяма игра. Някои от обектите пускат сякаш са надарени със свой собствен живот, подови и тавани се кривят и усукват, като в един момент просто сменят местата си, фантастични вихрушки в цветовете на дъгата разкъсят терена и отнасят части от него във въздуха като миг след това ги пренареждат пред очите ви. Пред смаяния ми поглед цветето от някаква саксия се пропътва към преминаващата край него Алиса, в опит да я ухапе. Аудицца! Някои автори побързага да сравнят Alice с визуалния стил на гения Салвадор Дали. Мися, че мога да се съглася с тях. Откачено, стинно, красиво, пълзгащо се по ръба между кошмар и реалността, играта на Rogue обещава да бъде, пропито с чудовищно пълна атмосфера пътешествие.

Действието ще се развива в 15 нива, включващи ужас





явашцото Викторианско училище, замъкът на лудия Шапкар, споменатата вече градина, в която Алиса ще трябва да се смири, за да влезе, лабиринти в парка на кралицата, пъзяло подводното (и двоймски красните според Rogue-чите) подводно ниво - Басейни на съзлите и много други познати от книгите места, претворени в мрачно-шаренния готически стил на цялата игра.

Самата Алиса и добре познатите ни герои от книгите също са променени до неузнаваемост, за да пасат перфектно на психарията. Главната героиня е дарена от авторите с пъзъването на Венци Адамс от култовата поредица Тъмни коса, сресана на път, непропадащо изражение, мрачен погезд, пътна и черна очна линия. Небесносията престаница на момичето е приободила цвета на мрачния вечерен небосвод и е опръскала с кръв, на вратните и небрежно се покачана верижка с обрънат кръст, пантопофките ѝ са заменени с тежки кубинки.

Алиса има изражение, будещо съвсем основателни съмнения относно легалността на съществувания в парижето ѝ. Страх ме хвани само като гледам предварителните скрини, честно ви казвам. От тази път просто струи лудост. Иначе освен основните персонажи, с които Алиса ще си взима модерната от Страната на чудесата ще се разхождат и съвсем обикновените (доколкото цъкащи нагоре-надолу ходещи печки или тъпки риби в елегантни костюми с розови жилички могат да се виннат в грифата "бойкновен") местни жители, които ще си вършат обичайните ежедневни задължения без да ви обрискат никакво внимание. Точно този аспект до момента не съм го виждал реализиран като хората в него една игра до момента, дори и в чудесния Опистон, но да видим. Ще има, естествено, и същества, които ще ви обръчат внимание, при това по изключително смъртоносен начин. За момента

напълно са разработени единствено картите-слуги на зата кралица, като представителите на всяка различна боя имат специфични вид, атака и смъртна анимация. По последния параграф авторите обещават огромно и хипер-садистично разнообразие и от комичното отрязани глави, грънове и кървища, които видях в им-нами единоминутни филмче мисля, че за момента си излизват много съвестно обещанието. Ще се сражавате още с Бужуми (дръпвате сенки на хората, загубени в страната на чудесата, чиято атака е съверадизиран - буквально - писък), хорди от луди дечи, които ще молят да ги спасите от страданието им, докато се опитват да ви изгрят сърцето с малките си риччки, гиганти на сескомии, вървящи с отнеселни оръжия и още към 30-40 гадинки все в същата извратена гравитация. За да се разправите с тях ще разполагате с не по-малко извратен арсенал, включващ за момента превърнатия се в класика кухненски нож, експлодиращи кулоани в кутии, вадещи вица жезъл, карпи за пира с ръжещ риб, които ще хвърлят като шурикени, демонски зарчета (с които, при възможност, ще имате възможност да си прозвите демон от дълбините на адъ, като от събора завинати да се слободят с нюкое къмво дявооче, съда посено тръзвъбци с ним с нещо, с размерите на средноголям не-бостриг и вид, карпа Диабло да изглежда като Кристи Търнъйтът), както и разни работи с непрояснени и непреводими имена и абсолютно неиздържливи за момента функции. Междук другото тук покъкняма да бъде просто първото оръжие в списъка, чието използване е сведено до първите нет минути игра преди напирането на нещо огненостремно. Алиса ще може да трупа олинг в боравенето с кухненското сечиво и по нюкое време ще е способна да обезглави по-кемявите гадини само с един удар.

Освен тубуб побий в Алисата на МакГин се очаква да бъде сериозно (е, като за екши) застъпени логически загадки, като съпополнението еквизи/двецир е определяно като 70 към 30 в полза на кютека. Авторите бързат да успокоят бъдещите си клиенти, че пъзите ще бъдат супер интуитивни и елементарни. Не че тази новина ме радва - просто ви информирам.

За финал трябва да ви кажа и пъжната, за никоя, новина, че American McGee ще бъде извикан сънха плеър презживяване, защото Rogue-чите искал да се създаде единствено върху създаването на уникатна солова игра (абс., какото път съм го писах това винаги до месец-два се е появявала мултимедийна ралч, ами аре). Дали ще успеят би прибрали да разберем някъде по Коледа, когато според предавателите сведения детската фантазия и Адъ ще се слеят.

SNAKE





OT

BAI

# SOLARIS 104 и още нещичко!!!!

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Interplay ЖАНР: Стратегия ИНТЕРНЕТ: [www.hasbro.com](http://www.hasbro.com) ОЦЕНКА: 35 %

OT KRAK...

**O**паа, какво стана? Какво правя аз тук, бе? В "От крак На крак"? Егати изпълненото братче. Докато в единния момент кротичко си реди инфо за Throne of Darkness, в другия хоп... и в "От крак На крак". Я, пак! Йа повтори, че не разбрал. Мале, Groover-е щи сплакам гъна братче, как тъй щи ме прехвърляш в "От крак На крак" бе!?! Абе за какъв Solaris да пиша бре! И както като си отговорен редактор, да не си 100 кима?... Хм, да, 100 кима си, верно... Еми хубу тогаз, ще пиша. Ама няма да е Solaris-a. Без друго няма какво толко да му се каже - двумерно аркейдно екшънче, едно корабче хърври и трепте... квото има за трепане там - други кораби, астероиди и прочие. Забърса по пътя power-и, правиш му ъгрейди, то става по-мощно и почва да трепе все по-мъчни за трепане неща. Нищо ново. Дори и Tyrian беше доста по-добър, независимо, че излезе преди няколко години. Айдее, майната му на Solaris. Няма да се занимаваш с него повече... Ох, добре бе, добре! Разбрах, че имаш нужда от пънча страница. Хайде стига толкоз, махни се. Махах се бе, няма нужда да скачаш повече отгоре ми. Ше ти запъни страницата бе, казах ти. Обаче със Throne of Darkness. Ex, динве с диване, изпочуши ми ребрата, ей... И тъй, бяжме стигнали до графиката и ендайна. Абе така като гледам, то най-важното съм го казал. Единственото, с което мога да напълня оставащото място са клановете и героите и още някои подробности. И мися, че си струва. Въсъщност основният коз на Throne of Darkness се очаква да бъде не графиката, а Геймплея, Историята и някои оригинални хрумвания. Така например е задължително да отбележа, че основните персонажи и герои в играта са реално съществували личности. За някои от тях след малко. Преди да започнете игра трябва да си изберете клан. Изброях е между клановете: Тойотоми (Даймю - Хидебоши Тойотоми, по праякор Хануман - Маймунката, всебий любимец на войските). Който е чел Тайко знае кой е той), Мори (Даймю - Мотонари Мори, най-младият, но и най-способен управник от четвъртимата, човек с чест, следващ пътя на Бушодо), Токугава (Даймю - легендарният Иеасу Токугава, използвал от Клавел за пропогти на книгата му "Шугут", хитър и потен (велик стратег) и Ода (Даймю - Нобунага Ода - свирь амбициозен водач на хора готови на всичко, за да го качат на трона). След това, заедно със седмината си герои от съответния клан, се озовавате в една чети-

рите Цитадели, която играе ролята на база и... ами скачвате в ЕКШЪНА!!!

**Мултиспътърът:** До 35 человека - до четири отбора от добрите и един от лошите. Който от добрите успее да ликвидира Dark Warlord, веднага заема мястото му. За да започнете от страна на лошите трябва по-недълъжно да сте убили Dark Warlord. Ще се поддържаат и други две форми на Мултиспътърът.

А сега много накратко ще ви запозная с класовете герои и с някои от техните представители от различните кланове.

**Нинджата** - майстор на дегизирането, безшумните операции и катаната. Ако си паднате по мисълта, че добрата атака зависи изцяло от изненадата на врага, то това е верния ви избор.

**Пример:** Нинджата от клана Нобунара е Кагесу Кадживара - може би най-кървавият убиец в Ямато. Създад от не един политик, противопоставящ се на клана Ода, пример за наиздание. Цели къщи с фамилии са изгаряни, монаси в манастир са ослепявани, а езиците им изтръгват. Хиляди са жестокостите му. Известен като "бъясното куче на Нобунара".

**Тухлата** - човек грамада, мускула който ще стъпи на врата на враговете. Сложете го на предна линия и огледайте кимма от мъртви тела. Това не значи, че не използва оръжия.

**Пример:** Ками Кана е суперсилен воин. В битка той действа с копие, като често нанизва няколко души на него заради силата си. Легендата твърди, че може да се бори с лосове с голи ръце.

**Стрелецът** - не си мислете, че само защото са на разстояние от мелето той е страховит. За да си самурай-стрелец се изискват заряди мускули и нерви.

**Пример:** Ашитака Мизаки от клана Мори е най-младият от всички майстори на лъка в Ямато, но може би най-силният от тях. Неговите стрели трошат камък и чупят дървото, а според една легенда той успял да потопи чирак с един изстрел. **Берсерърът** - див и много често неразбран, выпеки периодите му на лудост, като цяло е готин. Особено полезен в мел-

тата, заедно с Тухлата и Сабльора е гаранция за вашето оцеляване.

**Пример:** Мусаси Мицумото - най-смъртносият човек с мечове в Ямато. Използва така наречената Нию техника. Вытрески, че е признат за майстор, неговия стил с два меча е толкова уникатен, че не може да се преподава на никой. Мусаси е самотник и работи за клана Тойотоми.

**Лидерът** - мързът зад всяка операция. Най-ефективен в даването на команди към вашият войници.

**Пример:** Мусамуне Дате е дъръж главнокомандващ, който превъз-



ходжа другите със светковично бързите си битки за клана Токугава. Той самият е майстор на меча и не се бое да влезе в най-наплеченния момент на мелето.

**Мечоносецът** - майстор на меча, един от най-силните самураи за близък бой.

**Пример:** Помпозен и емоционален, Йотошибуо Имагава излежда на пръв поглед лош избор за заместник лидер на армията на клана Ода. Но под тази превъзета природа се крие интелект на майстор тактик, който не се е проваля досега. Отличен от дълтия мир, той привества появата на злото не само заради възникнато, което то носи, но и заради възможността да добори уменията си с меч.

**Магът** - Физически той е най-слабият персонаж, но неговите магии компенсират това. Ролята му е да поддържа другите в групата с проклятия, защиты, лекуване, както и с доста нападателни магии.

С това ще приключва представянето на това обещаващо заглавие. Надявам се да съм предизвикал интереса ви, но още по-силно се надявам когато играят най-сетне се появии той да се окаже напълно оправдан.



# Расман

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Minds Eye/Creative Asylum ЖАНР: Аркада ИНТЕРНЕТ: [www.hasbro.com](http://www.hasbro.com) ОЦЕНКА: 80

**П**реди години, когато компютрите приминаяха повече на възголемички електронни калкулатори с някои допълнителни функции, доста игри бяха напълно опростени като концепция, но същевременно биха крайно забавни. Подобна е и историята на Рас-Ман, появил се за пръви път през дамчната 1980 в игрален автомат. NAMCO създалите на малкото човече, което не би трябвало вече да е толкова малко предвид, че с минали 20 години. Но за кого въщност става дума? Нямаш начин да не сте го виджали или поне чували, тий като оригиналната игра претърпяла какви ли не преработки и конверсии за PC,



за различни конзоли и т.н. Става въпрос за една кръгла фигурука, която обикайка до безкрай из различни лабиринти, събирайки малки жълти топчета (на стария ви Правец може да са приели на плоски бели квадратчета) и бягайки от моши призраци. И ето, че съсъм насокор Рас-Ман се завърна по компютърните монитори, предложен и не утъпко от Hasbro Interactive. Целта в играта си остава същата, но този път, освен стандартните лабиринти е добавен нещо като своеобразен quest. В него лошите призраци открадват мощен артефакт, който е жизненоважен за планетата на Рас-Ман, потрошават го на четири парчета и ги пращат в различни епохи. За вас остава забавлението да се разходите от времето и да ги съберете. Някои ще кажат: наивно. И няма да спрешат. Но да не забравяме, че става въпрос за забавен jump'n'run, целящ да убие някой и друг час скучка. Погледнато от тази гледна точка, самото наличие на сложен, вече заслужава номинация за Оскар. Разбира се, доста по-важно при подобни игри е самото изпълнение на gameplay-а. А то е

3-D с главно три

Графиката е чудесна - пъстри жижнерадост-

ни цветове, забавно анимирани фигури, въобще създава се много весела атмосфера, която ви съпровожда из различните лабиринти. А много малка част от тях са просто стандартна плетеница от коридори. Повечето предлагат движение в най-различни посоки - може да се изказвате по мостове, възвищения, покриви на сгради и по какво ли още не, като камерата, която ви показва в трето лице, през цялото време заема възможно най-убийствана за вас позиция. Движенията на Рас-Ман са много реалистични, като авторите са помислили за такива детали като забавните на скоростта при изкачване на стръмни хълмове или допълнително ускорение при спускане по наклони. В някои нива тък гравитацията нещо не е във форма и малкият герой събира топчета, движейки се отвесно във вътрешността на дъвер или пък на тъба. Це се лутате също така и по поляни, разделени от величествен водопад, продължен в пълноводна река. За да я прекосите може да минете или зад водопада или по няколкото дъги, простиращи се над водата. Върху не на частите на артефакта не рядко ще бродите дори из необичайни морски дебри. Подобно разнообразие, поднесено по подходящ и професионален начин не ни е радвало от доста време насам. Освен това нямаш опасност забавлението да съврши прекалено бързо - дизайнерите на играта са се постарали върху 45 нива, обединени тематично в пет различни времеви епохи - първото, древен Египет, Средновековието, Древия Запад и бъдещето. Всеки период е автентично представен в приключението - в началото ще се озовавате сред дивата природа, забуленок от сками, езера и вулкани, а после ще потеглите към цивилизации Египет, където ще очакват китни оазиси редом с гробниците на фараони. След това ще усетите атмосферата на уестърните на 50-те, събирайки топчета из салуните на Древия Запад и по покривите на едини от първите парни влакове. Средновековието също присъства осезателно със своите рицарски турнири, замъци и инквизиторски зананди, а за десерт остава бъдещето, където придвижването става обикновено по повърхността на ракети и ядрени реактори.

Добро впечатление правят и враговете, които ви преследват из многообразните нива - отлично си пасват с времевата епоха в която се намирате. Ще срещнете канаби-ли, египетски жреци, каубои, рицари, конници, извънземни. Всички те са забавно анимирани и създават чудесно настроение на играещия. Освен тях ще се натъкнете и на много статични препятствия, които са

част от пейзажа на нивото. Грамадни делви, пълни с отровни зми, пропадащи падове и дракон, бъващ огнени къбъа, са само малка част от изненадите, подгответи от Minds Eye и Creative Asylum. Всичко това е съпроводено от приятна, ненатрапчива музика, която е различна за отделните епохи и като цяло добре се вписва в и без това качествен геймплей.

Дотук се събраха положителни черти достатъчни не за една, а поне за три игри от подобен род, но дизайнерите на Pac-Man Adventures in Time явно не са били на това мнение, защото през има-няма две-три нива с въмхвани разнообразни мини-игрички, да не би случайно обикалянето из лабиринти да ви доскуче. Сред най-увлекателните са карантен на кану в бури води, каубойската престрелка и още много други. Особен приятно е храненето на динозаври - за определено време трябва да пласирате колкото се може повече храна в устите на четири малки динозаврчета. Те обаче са доста капризни и ако им хвърлите парче месо докато не са гладни, просто ще ги халосат по главата, което е придвижено от смешна анимация и няколкосекундно наказание за вас. И за да бъде картина пълна, редно е да поздравите авторите за кратките видео откъси, които съдържат подобни нива и един вид представлят развитието на сюжета. Макар и с ниско качество, тези филмчета изглеждат съвсем на място.



то и опринасят за цялостната приподигнатото комична атмосфера на играта. Какво остана да кажа? Мда, няколко заключителни думи, май, выпреки че при толкова положителни качества понякога е най-добре просто да помъчиш. Pac-Man Adventures in Time дава на компютърните геймъри jump'n'run с много свежи идеи и оригинални хрумвания - нещо което дава не е изненада притежателите на конзоли, но е раядост в света на PC.



# V-Rally 2

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Infogrames ЖАНР: Arcade Rally ИНТЕРНЕТ: [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com) ОЦЕНКА: 70%

**K**огато стане дума за добър рали-симулатор един производител се превръща в етап на реализъм и качество. Това е фирмата Codemaster, създала шедеври като Colin McRae Rally - симулатор на планинския рали шампионат, и TOCA 2 - състезанията на затворена писта.

Не са едно и две заглавията, които от известно време насам се опитват да достигнат и надминат гореспоменатите, но, поне според мен, до излизането на Colin McRae 2 (която притежателите на Sony PlayStation от известно време диктат) троите им дори няма да се поклат.

**Н**е знай дали създателите на V-Rally са имали подобни амбиции, когато правили играта, но синон се надявам да са ги намали, защото бих разочарован. V-Rally е всичко друго, но не и рали. Не и по начина, по който аз разбираам този термин, което все пак не е болка за умиране като се има предвид, че голяма част от геймърското братство предпочита игри с коли, тип Arcаде, какъвто именно е продуктът, за който говорим. Изумителното в това заглавие е, че то е премело в себе си положителни качества като чудесна графика и звук, прекрасен саундтрек, пълен набор нови модели коли с отрицателни такива - от рода на нереалистично движение на колата и липсата на каквато и да е свобода за изхвърчане извън пистата. Просто липсват точно онези незаменими компоненти на реализъм, които характеризират понятието "симулатор". Мисля си, че при едно по големо старание би могла да се получи игра на много по-високо ниво.

Но да оставим изъгнаните надежди настрадани и да погледнем какво имаме пред себе си.

**V-Rally** включва три варианта за игра, а именно - Arcade, Trophy и Championship. Всеки от тях притежава три

нива на трудност, като в началото са разрешени само начините, а останалите трябва да се заслужат, което разбира се, дава и допълнителни бонуси (ще разберете какви обаче, чак когато поиграете:-). В първите два варианта на игра ще състезавате на затворена пista срещу трима състезатели (със сравнително добър ИИ), а в третия ще премерите сили в истински рали шампионат - сам на пистата. Сам, борбите се срещу времето на останалите участници.

В играта е намерил място и Editor на писти, така че при желание ще можете да обогатите преживяванията си на генериран според вкусовете ви писти.

А сега нека разгледаме една наричките на V-Rally.

Първо не мога да не кажа добри думи за графичната система. Плавно движение на колата и създаване на красиви пейзажи по време на шифриране. Дори и във високи разделителни способности на нормален компютър (без водно охлаждане) всичко изглежда супер. А това в днешно време е нещо, което си струва да се отбележи.

**Озвучуването** на двигателя е близко до реалността. Интересна е възможността да изберете и пола на навигатора, респективно - гласа, който ви съобщава идващите завои. Та, както казах и в началото, звуцът и музиката са повече от задоволителни.



като при удар ламарините на колата ви се гънат, а с времето задницата ви (тази на колата де:-)) се покрива с прах и мърсотия.

**Н**о, както пееше Милена навремето: „И всичко цветно има край...“.

Дойде време да състим и посивим краските. Най-неприятно впечатление във V-Rally прави движението на колата. Автомобилът ви набира като болид от Формула 1. И спира като Батмобила. Ръчните скорости губят смисъл, колата общо взето ускорява еднакво бързо независимо от това дали при спряло положение сте на първа, втора или трета преддъска. Много ме нервира и констатацията, че не ми бе дадена възможност да изхвърча от пистата. (А не като да не се опиташе - бел. ред.) Представете си как сте набраничили бракмата си и в момента, в който виждате, че просто няма начин да не изхвърлите от пистата вие просто се блъскате в някаква невидима преграда и без повече проблеми продължавате напред. (Ау, какво разочарование наистина - бел. ред.) Не се ли чувствате, като в някакво менгеме (или като риба в аквариум, която безпомощно се опитва да го напусне)? Аз поне так се чувствам! (А не е ли глупав? Вие ми кажете - бел. ред.) Човек не може дори в дърво, къмък или стъбл да се бълсне. Таман се засилиш към нещо подобно и... и просто преминаваш през него, ей така.

В крайния сметка, ако трябва да обобщя, мнението ми е следното: Положителните качества на играта я превръщат в едно чудесно Arcade заглавие, а отрицателните я лишават от каквито и да е претенции за приличен симулатор.

**П.П.** Сравнително добрите оценки се дължат най-вече на едно гениално и също толкова смешно хрумване в играта - когато влизате в някой остръ завой, публиката разположена там моментално хуква нагоре по склона (все пак човешко е нали).



Добро впечатление прави и наличието на новите модели коли, включили се наскоро в световния рали шампионат. Играчът има възможност да кара Ford Focus, Seat Cordoba, Scoda Octavia както и фамозните Subaru Impreza, Toyota Corolla и още няколко супер возила. Много добре е преъдаден съмият вид на отделните модели,

uRKO



# THRONE OF DARKNESS

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Click Entertainment РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Sierra ИНТЕРНЕТ: [www.clickent.com](http://www.clickent.com) ИЗЛИЗА: начало 2001г.

*Имало едно време...*

Така започват приказките. Спомням си времето когато баба ми четееше и разказваше тези невероятни истории. Сякаш в самото звучение, в самата същност на това простичко изречение се беше сплотила магия. Външествто, което ме караше да зарежа всичко (макар чудо само по себе си) и с блескани очи да се кротна срещу мъничката крехка жена и да се заслушам в топлия ѝ глас. Глас, рисуващ ми картиине на невъзможни светове, призоваващ във фантазията ми змейове, принцеси, герои, тъмни сили и митични пратеници на свещената...

Днес вече нямам слуха да откривам магията на тези три думички. Загубих този талант никъде из завоите на живота. Но все още пази спомена за новото мистично чувство. И едва години по-късно си адах сметка, че именно „бабините приказки“ усяжаха за пръв път да сведат Доброто и Злото от мълчани и абстрактни морални категории до по-разбираеми и възприемчиви обекти: Змия Мътънок и Свирепата Хала, Добрия Крал и Храбрия Юнак...

И макар (както е и редно между впрочем) там тези понятия да бяха твърде абсолютизирани (лющият винаги бе самото олицетворение на Злото, а добрият ни повече, ни помака от самата доброделаемост), те все пак не накараха да осъзнаем съществуването им.

Даа! Приказки, истории, митове, легенди... както и да ги нарече човек, те са неразделна част от бита на всяка нация. И слава богу! Защото в противен случай светът нимаеше да е същност, нито тък ние самите.

Днес ще започна гоределата приказка за борбата между Добро и Зло, която ще имат шанса, никак ден, да завърши сами. И така слушайте:

*Имало едно време някъде далеч, в източните земи, една велика империя. Ямато. Там владеали Шогунът Беносуке Кира. С помощта на добите богове, в една продължителна и кървава война, той успял да победи Господари на Злото, да ги низвергне и да донесе на народа си дълги години на мир и благоденствие. В израз на почит към боговете и към хилядите загинали*



*във войната със злато, той построи пет замъка. Първият издигнал на самия връх на великата планина Шуринсан. Останалите разположили в широк периметър окоювръст - като стражи, впернати поглед към четирите посоки на света. Издигнали ги в чест на основните богове: на водата, огъня, земята и светкавиците; и ги предада в ръцете на най-верните си Даймии, за да са техни Пазители. С помощта на тези предади васали Беносуке управлявали Ямато мъдро и справедливо. Хората почитали боговете си...*

*Но годините се трупали, трупали... и един ден Черната Гостена наставила най-сетне Двореца за да вземе своя ден. Старият Шогун се споминаше. На трона се възкачи на него приятън Цунайоши Кира. Колкото велик, мъдър и доброделемен бил старият, толкова жаъл, патетичен и порочен станал новият владетел. Той починал в разкоши и разглечен живот. Загърбил управлението на империята, а не след дълго покварил пъзигала и сред простолюдите. Храмовете опустели. Настанили години на упадък. И Божието наказание не закъсняло - един ден Шогунът лягнал на смъртно легло, покосен от тежка болест. И нямао лек за проклятието на боговете. Мнозина се опитали, но се провалили и повече никой не ги видя. Столици били отправявани се към Страната на Сенките за да дочекат там свояти тиран, с един глава по-ниски...*

Историята би могла да завърши още тук, но Събъдата предначертала друго. Най-накрая в двореца се появил един „монах“. Той подал на Шогуна чаша с възебен еликсир и му обеща излечение и безсмъртност. И наистина, болният пил и скочи на крака, но... вече не бил същия. В него се възвъльти Заншин - Богът на Тъмнината. Той накарал и войниците си да пият от отварата. Тридесетима отказали и били посечени, останалите пими се превърнали в демонични създания, които започнали да се хранят с телата на запинатите. После Лордът на Злото заповядал на монахи да разтворят портите на Преизподните и призовава адските изчадия. И се сбрали Ордата на Злото. Дошли най-после и времето, за което Демоничният мечтал отдавна - времето за разплата. С богове и с хора. Той разделил войската си на четири части и атакувал стражевите замъци. Три от тях паднали. Кръв и отблъсци на пожарница обагриха стениите им. Четвъртият Даймий би обграден на върха на своя замък, заедно с последните си седем самурая. Тъкмо като се пригответи да пропаде скъпо живота си... ордата внезапно се отдръпнала. Господарят на Злото ненадейно реши, че е избил всички и се отегли. Така последните бранители оцелили като по чудо. Амагата ръка на Събъдата отново се намесила в събитията за да уравни везните. Но каква ирония само...



PREVIEW

THRONE OF DARKNESS

action-RPG

action-RPG

(Типично между впрочем!) ...Осмията прекрасно разбирали, че за тях сърпта е само отложен. Били хора с чест, чито свят вече не съществувал, заличен от злата сила. И като такива не можели да продължат живота си, притиснати на място. Били воини и кръвта на мъртвите им другари виела за отмъщение. Имали дълг, който все още помнели. Те били Пазители! И знаем, че никой - човек или звяр - няма да е в безопасност докато злото не бъде окончателно заличено. Чувствали, че тяхна е честта да се превърнат в оръжието на богоете и че тяхна ще е по-късно славата. И приеми тази чест! И така Даймийото повели: Да се унищожи Шогунът. А верните му самураи се отправили към забуления с черни облаци хоризонт на бъдещето. Да изпишат с кръвта си историята!...

**Но какво ли биха могли да направят седмина срещу пълчищата на Мрака?...**

Ето на този въпрос ще трябва да отговорите самите вие. Когато Throne of Darkness се появи на пазара някъде в пръвата четвърт на 2001 година. И предполагамият отговор е: МНОГО! Но преди да стигнем до там, нека се върнем малко назад към нормалния ход на нещата и да видим

що игра ще е това и що за хора стоят зад създаването ѝ. Що се отнася до второто, фирмата е Click Entertainment със седалище във Фриско (както американците обичат да нармат Сан Франциско). Нейни основатели са Дорон Гартнер и Бен Хаас - и двамата бивши служители на Blizzard, а също така и част от екипа, създал Diablo. Съврзвати този факт с пръвия въпрос, автоматично бихте получили и отговора, а именно: Throne of Darkness ще бъде Action RPG от „диаблов“ тип.

**Нов клонинг?** О, да,

определено! Още пръвият поглед ще ви го разкрие - изометрична перспектива, видима част от интерфейса сино подобна на тази на Diablo - във гробусе с кръвта, влясък и гробусе с мана (ки), никоако слотчета (коман) за предмети, аналогично организиран инвентарът... Но ще е и нещо повече, наявям се. Всъщност, ако се заслучиме в по-зловните трели, които долгат откъм щаба на Click, ще тръбвали да си съставим мнение, че като Геймимей ТОД ще бъде всичко ново, което трябва, но не успя да стане Diablo 2, че и отгоре. Но, както нееднократно с въсме се убеждавали, „тез“ песни любовни“ в последствие доста често звучат фанциво. Затова ще се опитам да изложа само факти - неща, които просто няма как да са твърде далеки от истината, когато играта излезе.

### ВЕЛИКОЛЕПНАТА СЕДМОРКА...

Имаше направето един тъкъв култов фим. Сиурин никоя още го помнят. Не зная обаче, колцина са, които знаят, че този каубойски екиви бе просто римейк на щедъровата на Куросава, с великия Тосиро Мифуне в една от главните роли: Седемте Самураи. Сломени ми за тези прекрасни кинематографини звания, бе провокиран изцяло от TOD. Както стана вече дума, седем са самураите и в нашата история - една великолепна седморка, в която всеки е уникатен с уменията и специализацията си.

Ето ги и тях:

**Archer** (Стрелец), **Berserker** („кой не е чувал за него...“), **Brick** (Туха), **Leader** (Водач), **Mage** (Маг), **Ninja** (Мин..., хе-хе, Нинджа), **Swordsman** (Мечоносец).

Всеки от изброяните класове герои ще има свояте синии и слаби страни. Ясно е, че Стрелецът ще бъде много ефективен от дистанция, но в близък бой ще пада от два шамара. Способностите на Нинджата тук биха блеснели най-ярко в прикритите действия и диверсии. Тухлата (бузата или Павето на нашиенски) ще компонира доброто впечатление от нечовешката си сила с неповратливост и най-малкото с грозната си **мутра** :-). И така нататък и така нататък... Всеки клас герой ще брава с три



различни **ТИПА** оръжие и це има **ОСНОВНО** умение, което ща развива по време на игра. Но колкото до последното, информацията все още липсва.

Е, предполагам, че въпросите ви вече напират, а аз за кой ли път съм захванал нещата от краката към главата. Веднага се поправям! И тъй, знайте, че, въпреки концептуалната му близост с Diablo, в TOD ще се натъкнете и на някои настинки съществени разлики. Една от тях е, че в играта ще водите повече от един герой. *Не, не са седем!* Четирима са.

Значи ще има избор? Да, наистина. Но тук не говорим за избора „кои четирима от седемте да изберем“, за да превърнат играта това не би се вървало със сценария, а за избора точно **кои четирима да изберем в конкретния момент**. Играта ще ви позволява по всяко време да замените който и да е персонаж в квартета си, с някак от „почиващите“ тримо. Съставът на групата ще променяте като телепортирате нежелания персонаж в базата си (за това малко по-късно) и си вземете друг. Това действие обаче, че струва определено, количество „ки“ (енергия, мана...) от собствения ви резерв. Въпросното количество ще зависи и от мястото, на което се намирате. Все пак, тук-таме ще има и „естествени“ портари, които ще имат същия ефект при много по-ниска цена.

### ...И ТРИМАТА ОТ ЗАПАСА

Всъщност са драма, макар да има някакви мъгляви намери и за трети. Докато не се потвърди официално обаче, забравяме за тази вероятност. Та, двамата ваши съюзници и помагачи са Ковача (Blacksmith) и Свещеника (Priest). Няма да уточнявам на кого напомня, едва ли има нужда, но тук интересното е, че Ковача, освен че ще ви поправя снаряженето, ще може и да ви създада брони или оръжия от материали, които вие му донесете. Включително да ги комбинира с части от мъртви чудовища. Например (според официалната информация) ще съмнете три меча с три парчета от Карпа (гигантски костенурковидни създания) ще получите униченелен Карпа Destroyer Sword, който в последствие ще можете да усъвършенствате и подобря-





бате с още парчета от Карпа. Самото създаване на предметите няма да е моментално, ащо онема разчинимо време, в зависимост от сложността им и... от уменията на Ковача. Аха, баш ти е - за разлика от Diablo, ту ще разломате и с шанса да вийдете в известна степен на помощниците си. Как? Просто! Ако намерите Технически свитък нюкъде из нивата и го занесете на Ковача, то той ще повиши уменията си. В резултат ще създават по-добри и качествени предмети. Аналогичен е случаят със Свещеника, елекирите, отварите и Образователните свитци.

И докато се въртим окомо Ковача нека ви кажа няколко думи и за оръжията. Общо ще има 12 ВИДА основни оръжия - 4 вида мечове, 4 вида копия, лъкове и 3 вида оръжия за хърънне. Всеки ВИД със съответните си под-разновидности. Те ще могат да се набавят както от убитите врагове, така и от разчинни сандаци и концептиери. Нюкът от тях ще са готови за използване веднага, но други (магическите) ще са наложи първо да пречистите от злото.

Сега, проблемът с оръжията е, че списъкът ли в ръката си оръжие е най-добре да го използваш. Преди нюкът да ти го вземе и да те събърка с брюкселско зеле. А мераклии щяла да напускат...

#### МЕРАКЛИИ

Надявам се, че като един от създателите на Diablo, пичовете от Click ще трябва да са наясно кое направи тази игра една от най-продаваните за всички времена - основни всичко останало като атмосфера, система за развитие, динамика и пр., това на първо място беше огромното разнообразие от предмети и врагове. Въпросът, на който (поне днес) не мога да видам отговор. Единственото, което мога да видя съобщия са сухите цифри. Но ако си спомнете и в Rage of Mages на времето имаше много-о-гото предмети и какво ли още не, само дето помежду им имаше почти никаква разлика. За оръжията и броните обаче, вече говорихме. Да видим как стоят нещата с вратите:

Те ще бъдат повече от 30 ТИПА! Сред тях всякакви хуманоиди (човешки)



варианти от тънката страна - войник, стрелец, лидер... Както и подобаещ асортимент от фантастичните същества на Президията: за Карпа вече стана дума, освен тях - Недицърски, Fallen Priestess, планински демони и други... Да се надяваме и дракони. В израз на дълбока симпатия и благодарност, че сте го върнали там откъдето е дошли ("всяка жаба да си знае пъла") всяко от тях ще им "дава" някакво скъпиче или материал (част) от себе си. Какво точно ще получите зависи изцяло от вида и местообитанието на всяко едно същество. Така например ще получите злато или скъпоценни камъни от горско създание (то просто има откъде да ги вземе), но ще намерите може би никакви ресурси, които да продадете за пари или да използвате за създаване на оръжие. Самата процедура по придобиването им (битките) на тези благинки пропада в реално време, като директно управявате само един персонаж, който можете да смениш винаги. В играта е включена скриптовата система, позволяща с един бутон да укажете на дружината си вкупом да атакува един враг или пък всеки сам да си избере противник. С други думи ще има алгоритми за позициониране, атака и защита, които ще са байдугнати на съответни клавиши, така че лесно да управлявате герояте си в битка. Нюкът от тях (Leader, Swordsman) ще имат на разположение и повече скриптове за действие. Ще има и редактор за скриптове, така че ще можете дори сами да си ги създавате (дай Боже!). Иначе за управле-

нието основно ще използвате мышката - ляв бутон за движение и атака, десен - за магии.

#### МАГИИ

Системата на магите включва около 80 (!!!) ВИДА. Организирани са в 5 класа. Основен, Земя, Вода, Огън, Светлина. Магоносъците може да ползват от основния клас нюкън магии като лекуване и изцеление от огрова. Иначе магии ще се научават като присъставе дарове (пари, скъпични и пр.) на съответните богове, свързани с тях. Ще има и комбинирани магии. Нюкът от тях ще са достъпни само на определени места или само ако сте достигнали определено ниво. Всеки бой ще има изгубен предмет от храма си, който трябва да намерите и върнете, за да имате достъп до по-висшите нива на магите.

Самите магии, подобно на събрата си в Diablo 2, ще са 3D ускорени и според дизайнерите щели да ни шашнат (бре, оптимизът). Иначе игра ще е 2D. За целта е разработен изцяло авторски 2D спрайт ендън способен на феноменални резолюции... Архите се сега... 800x600 и 16 битов цвет. Единствените ми впечатления засега са от никакви анимации, които често казано ми се видят не винаги плавни - може би заради малкият брой кадри - и доста несклосани, поне на фон на тези от Diablo 2) и от снимки, част от които виждате и вие самите и които меко казано излеждат дosta не обидеджаващи.

Но, „ще покижевим, ще видим“, както казват русите - още е много рано да се кажа каквото и да било. Мино за себе си, това и смятам да направя.

FREEMAN





Ог-  
леж-  
дам с  
приме-  
жен поглед  
п у с т а т а  
редакция и с  
лобко движе-  
ние се преся-  
гам към обезпо-  
коително опраз-  
башата се буттика чуски. Червено-кафявата  
течност, именувана от производите-  
ли си "Сто гайди", се плъсва в чашата  
ми. Водещата тъбъко специфична тръп-  
чив аромат и отпивам голяма гълтка.  
Притварям докато поптицата се разшива  
по хранопробода ми, а после и из цлото ми  
тило. Примисвам тихо. Това, че рожде-  
ният ген на Freeman е отмиян в никакъв  
случай не означава, че трабва да оставляме  
ценният материал да избъртява. Кания се да  
отпия отново, когато външната бранта на  
офиса се отваря с тръсък. Бърз оставям  
бутилката на мястото ѝ, прибутвам ча-  
шата зад компютъра си и с изключително  
сыротечно изражение започвам да раз-  
мествам иконите по десктопа си, докато  
звукът от нечии тежки стъпки приближа-  
ва вътрешната стапичка, в която се нахи-  
ра същинската редакция на GW. Втори  
тръсък на вратата срешила стена на вън-  
от ня. Поглеждам новообщения с полобин  
око, после с цяло и накрая и с светле. Обле-  
чен е в дъга до земята тънкоски пехери-  
на с каучука, в сянката на която за миг  
проблява едно единствено око. Мъжът се  
обляга небрежно на чепата си от тозия и  
оглежда премерения хаос царящ в трубо-  
то му гнездо. После отново спира погледа  
си върху мен. Прегълъщам. Непознатият се

приближава до стома ми и с мрачно израже-  
ние ме хвъща за рамото:

-Ти си Snake, нали?

Гласът му е пътен и дълбок. Властен.

-Ах – измърквам плахо.

-На картинката с ламита изглежда под-  
обре откокото на живо - искуствиява  
той. - Както и да е, ти ли ме пишиш за  
Rune?

-Да – измърквам още по-плахо.

-Ням – отсича непознатия и с рязко дви-  
жение ме изхъръя от стома ми - Чел съм  
ти статистче и знам, че ако в играта няма  
крадец или негър психон ще я оплюеши и ще  
гадеш под 80%.

Докато събарам съединенията за мъстотия-  
та по мокета от търпа ръка мъжът сядва на  
мястото ми, хвъща мишката, отваря нов  
word-ски документ и пъзга пръсти по клави-  
турутата.

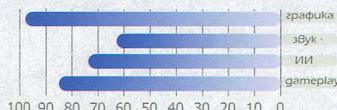
**З**дравейте, скъпи читатели. Името ми  
е Водан (Odin, по нешенски - бел.  
Snake) и имам изключителната част  
да ви представя една от най-добрите  
компютърни игри, появявали се в Ми-  
ндард през последната година, а защо не и  
една от най-добрите компютърни игри  
на всички времена (търг търсян ек-  
шина - бел. Snake) Rune. В нея вие  
влизате в ролята на младия викингски  
воин Рагнар, комуто е отредено да  
спаси своя народ и да покрие името  
си със слава, бореийки се с абсомот-  
ното, всемирното, извънмерното  
омицетворение на вечното зло - от-  
вратителния и ненавистен Локи. Педе-  
растчетно мазно, Ах, Балдр, Балдр,  
непрекалим мой. (Балдр или по-  
правилно Балд е син на Odin и  
Frigga за чиято смърт Локи... х-  
м... спомага - бел. Snake). Та  
значи кирливият копелдак  
омотава в черните пая-

жини на лъжите си един велик и опитен  
боец и го дарява с невероятни сили, да-  
ващи му възможност да твори зодеяния  
за черния си господар. Още при първата  
си среща с него Рагнар бива убит от своя  
противник, но тогава на сцената се появя-  
вям аз, ама да знаете само колко добре  
изглеждам, брадата ми само, малко ро-  
шавка ся я изкарали, ама иначе съм лицата  
страшен, та значи появявам се аз, връ-  
щам Рагнар от царството на мъртвите и  
драмата с него му гнайваме могъщества-  
но на Локи, олигопренит недокатен, и  
на злите му планове. Както сами виждате  
сюжетът е просто блестящ, красив, съ-  
вършен и многоспособен.

На всичко това е придален гра-  
ничещ съ съвременното графичен об-  
лик (Сили, но, в доста голяма степен,  
верни думи, Rune използва модифициран  
Unreal движън, който въпреки, че беше из-  
глежда малко отстъпя в създаване с тра-  
тата вариация на куейкския съборат,  
очевидно още бързи работи. При това  
добра. Още стартиранието на играта че-  
нето ми буквально убива, докато наблюдавах  
процеждащата се между мрачните си  
лути на бекови ните борове  
кървоб-  
червена

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Monolith ИНТЕРНЕТ: [www.monolith.com](http://www.monolith.com)

МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 64MB RAM, 4MB Video



84  
ОБЩА

АВТОР: Snake



светла-  
нина на  
заливашата  
сълце и бавно  
потъняващото  
небе над глъбата ми  
бел. Snake). Дори  
божественото ми  
съзнание не успява  
да намери верните



думи, за да ви опиша всичко, което видях на монитора си, докато разгъваме с вълкирията във Валхала. Околният свят е пресъздаден наистина впечатляващо като се започне от сумръните пещери и се стигне до блестящите снежни полета, без да забравяме и бистрите реки и езера, под чиято невероятно анимирана повърхност се таят едни от най-изумителните и красивите подводни пасажи, които съм виждал в игра въобще. А ние в Асгард, играем много, повярвайте ми. Когато си безсъмъртен ти се отваря адски много свободен време за подобрен род занятия. Та значи красотата е невероятна (Това вече го каза. Но... хм, колегата е прав, над-вече относно подобрените пасажи. Невероятни и тъщественни подобренни животни и растения, стрелкащи се във всички посоки фосфоресциращи риби, танцуващи водорасли и копия от светлина, врязали се във водната плът превръщат всяко глукране в незабравимо преживяване. Последното ме подсеща да спомена, че светлинните ефекти като тези в Rune не съм виждал досега, а смеят да заявя, че съм изцял почти бяско от посещението години, в чийто рекламен текст се мърди рейтър "геймник лайтнинг". Вижте неуловимо прекрасния и реалистичен танц на виртуалния еквивалент на фотоните, просто го вижте. Вижте как онените отблясъци пъзват по стоманеното острие, потънете в зеления отблъсък на... абе на нещо земено, вижте малката снежинка, уловила блясъка на потъватъто в облаци северно слънце, аз също не мога да ви го опиша. - бел. Snake). Прави впечатление и изключително добре представеното взаимодействие на Ragnar със забиквалищата го среда. Физическият модел на Rune също е твърде близко до съвършенството.

Бутнете леко висящата от тавана верига и тя ще се заклати, минете близо до клоните на някакво растение и те ще се размърдат от досега с тялото ви, хърърете по идаща към вас противник малката си брадичка и после се опитайте да повторите номера с меча си или примерно с някои будущи, за да усетите разликата в траекторията. Освен това в играта на Human Head Studios оръжието и щитовете на вашите противници не са прикаченни към телата им, а с напълно самостоятелни обекти, които - съвсем закономерно - ще можете да вземете след като ги посечете (Струва си да се добиеш, че в Rune ще можете да взимате и отсечени части от темата на враговете си и да ги използвате като оръжия. Илюзията е, че е да се укрепите на някоя височинка и да започнете да замърбат очаквашите ви долни войници с части от телата на колегите им или да отсечете нечия ръка и после да я използвате, за да нашокате с нея канчето на бившия ти притежател - бел. Snake). Като цяло авторите на играта са обръщали огромно внимание на дребните детайли, издигащи термина реализъм до ново ниво - всяка равна по тялото на Ragnar е видима, всяка капка кръв - вата или чужда - остава по тялото, дрехите имат оръжието ви, до поредния досег с водна повърхност. Движенията на всичко живо на монитора ви - не-

зависимо дали ходи, тича, плува, бие се или просто си стои на едно място, чешеятки се по главата с отчен вид - са изключително реалистично пресъздадени. Което превъръща Rune в незабравимо преживяване. Никъде другаде не съм виждал (признавам си, и аз - бел. Snake) толкова реалистичен и брутален бой с хладни оръжия. Можете да гледате с часове играта на някон друг, следките с поглед свидетелстват за оръжия или буквально да подивите от присната във вените ви адреналин, ако клавиатурата е във ваши ръце. Да се превърнете в берсерк. Във виртуален берсерк. Ама наистина. В долната част от екрана ви има един индикатор, който се пълни, когато убивате някой и се изправяте, ако бездействата. Когато се напълни до край очите ви светват в червено и ставате по-як и неуязвим за известно време. Тотална агресия. (И това е въпроса Усещането за силата на уадра, за масата на оръжието са предлагани от илюзията на отсечението от досега с хладната стомана и обвивата в гръбла кожа дръжка, разтърсвашата удар на меч срещнал шит, мекотата на пътъта, в която потвърди отстъпство... Не знам как са го постигнати онзи от Човешката глава, но Runet наистина е способна да събуди зъбра във вас, да отприши илята ви ярост и да я събере на върха на оръжието ви, да ви накара да убивате отново и отново, не заряди някакъв експлианс, не за да минете нивото или за да получите нова магия или оръжие, а просто заряди **удоволствието** от гърчовете на трупа в кратката ви, от обвивата ви кръв, от блясъка в ослепялите очи на отрязаната глава - бел. Snake). Rune е сподобна буквально да ви погънне в себе си, да ви разкъса и да ви съгради отново, освободен, пречищен и щастлив. Това е игра, която ви смазва с атмосфера, унищожава света край вас с натискането на бутона new game, за да ви пренесе в древна и прекрасна епоха, сред величествената природа на севера, във времената на меча и магията, на





силата, стоманената вяра и изпепеляващата враговете смелост. Изиграйте я. Струва си.

Лично съм се замислено и отпивам яка гълътка уиски. Один съм замина преди около час, като преди това навсякъв Ганнир в лицето ми и ме посъветва да не си позовлявам корекции, оставяйки ме със смъртното усещане, че в погодата му настreg мързлини ниофис в последната година от глобестия бек има нещо изключително ненормално. Препрочитам за пореден път писанието му, бъмвъм още една своя бележка и вече се кани да съчиня статията, давайки съвестта си на обективното рецензиране в още гайдарска течност когато някой тихо се проклаща зад ърбда ми. Този път сам си падам от стола. След като се убеждавам, че предишните ми впечатления за мързлини по мокката са били напълно реалистични се обръщам към новия си посетител, който този път не си е направил труда гори да поизвади вратата. Срецам хитрия поглед на симпатичен лад мъж с къса козя брадичка и пристегнат в малко опаше сламеноруса коса. Облечен е в изискан черен костюм, с блясък прикрепена кърчишка в джоба на сакото. Усмихва ми се, забъчува пръст в монитора ми и изсъмнява:

- И теб не те кефи, нали?

Кимам, доколкото позата ми го позволява. После се надигам на лакът.

Мъжт небезумно сядга на стола ми и се зачита в рецензирането на Один. Отново изсъмнява:

- Гедерастче съм бил, значи. Знаеш ли, от устата на някой, който от цяла вечност чука само Фриз и двата си юъка това ми звучи направо като комплимент. Виж, проблем ли ще ти е да допиши нещо.

Махдам неопределено с ръка към Локи и си придишрвам чашата и бутулката.

**Добре**, нека да ви кажа и аз нещо за тази "невероятна" игра. Не ми е особено ясно от какво точно се е впечатлил толкова божественият ми колега, но голата истина е, че освен едната му там добра графика и някакви заченки от ефектна атмосфера в нея няма почти нищо заслужаващо внимание. Сюжетът няма да го коментирам, но мога да ви кажа, че по-брзата гавра с великолепната северна митология не съм видяла. Не е тук мястото да ви обяснявам защо мисля така, но, в името на Деветте свята, повървайте ми, Rune има точно толкова общо със същата тази митология, колкото 2D екшънът BlackThorn - с "Война и мир". Във втория случай - война, борба за мир и огнестрелни оръжия. Тъпата история е поддържана с възможно най-отвратителните кътциени, сътворени с ендъжна на играта и звукоизлучаване на читалищно ниво. Рагнар е най-безличният герой появявал се в компютърна игра за последната година, до степен да не ви пuka да бъдешето му, миналото му, животът или смъртта му, мисията му, или за каквото там ходи нагоре-надолу из нивата да сече. А да ви кажа ли из какво ходи нагоре-надолу да сече през близо 50% от игралното време? Из пещери. Из безлични, скучни и еднообразни пещери. По някое време ги напускате, влизате гълътка чист въздух за около пет секунди и се шумвате в някакви безлични, скучни и еднообразни коридори. Не знам Один, какво го е смазува-



вало в цялата работа, но по моему Rune може да ви смаже единствено с подтикаращата си клаустрофобична атмосфера. Докато успеете да видите за първи път похвалените по-горе заснегени полета и да се изправите лице в лице с първия си адекватен противник (Абе не ми е ясно какъто точно се разбира под адекватен, защото изкуствения интелект на Rune е позле и от озвучаването). Враговете често имат лоши навици да забиват в стени или да застинат на едно място в очакване на посичащия ви удар, отказвайки да ви обръщат вниманието и да си царят с вас, пък - бел. Snake) ще ви се наложи да се лутате с часове из отвратителни, скучни и правоilineйни подземни нива, борбейки се с някакви смешни раци, дважди по-смешни растения (с които впрочем можете и въобще да не се бнете, а просто да ги подминавате на бегом), гоблини (с които също няма да ви се удаде да се бнете, защото горките имат чувството, че мрарат и само да кихнате спрещу тях) и зомби (които пък ще сечете дълго и продолжително докато успеете да се научите да насочвате оръжието си така, че да им отсичате главите, 'щото те пък мрят само от това). Това са часове на нечовешка (ми, като си бог... - бел. Snake) скуча като единствената причина да продължавате напред като че ли са парите, които сте дали за играта и оная максима за надеждата дето умирала последна. Когато се измъкнете и от гоблинските пещери и най-вече когато настreichа ви излезат първите адекватно биенци се хора се оказва, че надеждата наистина не е била безпочвена и играта става доста забавна, най-вече защото онова по-горе за незабравимите и агресивни сквати е самата истина. Това обаче не променя факта, че тръпката в първата половина от играта е като ясната ръка на Тир. Липсва. (Отхапана е от чугун на Локи и гигантката Ангробода - юъкът Фенрис след като бое Тир доброволно си я навира в устата му - бел. Snake). Знаете ли колко пъти до сега упот-





ребих думата "скучно"? Недостатъчен брой пъти. Защото врековете ви откъдето и да го погледнете са скучно еднообразни и ужасно малко на брой (освен изброяните горе три вида се сещам за още - цифром и словом - шест [6] гадини спрещу които ще имате честта да выправите мъщото си телосложение), оръжията също са скучно малко, да не говорим, че няма да хванете в ръце дръжката на нещо, което да не сте виджали във фентъзи игра, а магиите просто са си скучни. И абсолютно безсмислени. Ако искате подробности по последните две точки - в играта разполагате с 15 оръжия - 5 брадви, 5 меча и 5 чука/бодузугана (като от тях винаги ще използвате последната си придобивка реси, най-якото сечиво, а другите кратко ще ръждаят, освен ако в калабалька не ги издигате по погрешка) и 5 щита. Което убива в зародъщи извечната идея на екшън игрите - да намерите следващата пушка. Във времена, когато всички се стремят да предлагат на игра-

пак нямаше да можете да ги използвате. И понеже някъде бял чех, че игратата минава за екшън-адвенчър се чувствамът длъжен да ви кажа, че освен оръжията, щитовете и руните из нивата има още точно две неща, които ще можете да взимате - местната форма на медиките (които са госта оригинални, впрочем. В кога друга игра ще ѝ падне шанса да си възстановява здравето като пиещ бира или ядете гущери - бел. Snake) и факите. Толкова. Rune като цяло остава впечатлението за някаква невероятна, почти аркадна опростеност и изчистеност. Авторите наистина са обирали внимание на детайлите, но наместо клатеши се хрести и кръв по дрехите за лично бих предположил да видя малко по-детайлни геймплей, в който интелектуалната дейност да не е сведена до абсолютна нула. Мамка му, дори и в Doom трябва да следите за повече показатели и да влагате някаква мисъл в действието си. Тази игра тук е достатъчна дори и за завършени дебии. Трябва да следите живота си и евентуално показватели си за броня, впреки че Рагнар така или иначе сменя автоматично щита си, ако е повреден. За маната се разбрехме. Оръжията са неразрушими и веднъж намерени са ваши форевър. Имате две-три комбобта, но принципно нищо не ви пречи да си играете без да се интересувате от нищо друго освен от ленивия бутон на мишката си. Тъпичко. Гледам, че Вotan vi е казал да изигрите играта, защото си струва.

**Деветте свята.** Според северните митове това са:

Астард: Домът на небесните богове и богини, като и на някои от земните такива. Изключително красив свят, където всеки бог има своя замъка. Залата на Один се нарича Valaskjell, където от своя трон - Hlifskjell - той и жена му Фрига наблюдават какво става из деветте света.

Мидгард: Домът на хората. В превод означава „средна земя“ или „средна градина“. Bifrost, Мостът на дълга свързва Мидгард и Астард, по него идват боговете в света на хората.

Нифхейм: Мъгливото, студено царство на богинята Хел, твърде близко до нашите представи за ад. Или такава е еоне частта наречена на Nastromd - където са торозомии по най-разнообразен начин душите на страхливите, хората пристреляни клетвата си и пр. гадове. Инакъде в Хифхейм е имало и хубави mestenca, като това в което Бадр очаквал деня на Ragnarok. Интересен факт свързан с Хел е, че англичаните думата за ад - „hell“, идва именно от нейното име.

Ванахейм: Домът на Vanir. Не знам как ги водят на български.

Джотунхейм: Домът на Джотуните, често преведани като гиганти. In Flames имаха една палава песничка по въпроса. Джотунхейм е бил изключително опасно място и е бил отдален от Астард с голема река, която никога не замръзва - Айвинг.

Локосалфейм: Земята на Светите ефи.

Муспехейм: Царството на огъня и разрушението, обитавана от огнените гиганти/джотуни, синове на Мусепе.

Сварталхейм: Домът на Тъмните ефи. Често бъркан с джуджетата, защото живеят под земята и са изключително добри ковари.

Нидавелим: Това вече е подземният дом на джуджетата. Майстори на чука у наковалнята, грозди, уродливи и адски алечни.

чите си купища с разнообразни и невиждано оригинални оръжия подобно редуцирано на арсенала е повече от срамно. Магиите пък са притакачени към съответните оръжия (описал съм ви ги в края - бел. Snake) и за използването им ще трябва известно количество мана, която ще запълвате с намерените из нивата руни. Трябва да ви кажа, че последните се срещат толкова редко, че дори и с магиите да имаше някаква реална полза - каквато, повръщайте ми, няма -

пак нямаше да можете да ги използвате. И понеже някъде бял чех, че игратата минава за екшън-адвенчър се чувствамът длъжен да ви каже, че освен оръжията, щитовете и руните из нивата има още точно две неща, които ще можете да взимате - местната форма на медиките (които са госта оригинални, впрочем. В кога друга игра ще ѝ падне шанса да си възстановява здравето като пиещ бира или ядете гущери - бел. Snake) и факите. Толкова. Rune като цяло остава впечатлението за някаква невероятна, почти аркадна опростеност и изчистеност. Авторите наистина са обирали внимание на детайлите, но наместо клатеши се хрести и кръв по дрехите за лично бих предположил да видя малко по-детайлни геймплей, в който интелектуалната дейност да не е сведена до абсолютна нула. Мамка му, дори и в Doom трябва да следите за повече показатели и да влагате някаква мисъл в действието си. Тази игра тук е достатъчна дори и за завършени дебии. Трябва да следите живота си и евентуално показватели си за броня, впреки че Рагнар така или иначе сменя автоматично щита си, ако е повреден. За маната се разбрехме. Оръжията са неразрушими и веднъж намерени са ваши форевър. Имате две-три комбобта, но принципно нищо не ви пречи да си играете без да се интересувате от нищо друго освен от ленивия бутон на мишката си. Тъпичко. Гледам, че Botan vi е казал да изигрите играта, защото си струва.

бяха увлъчили навреме левъл-дизайнера, който да си струва значително повече.

Ех, ама как влизат това уиски. Да имаше и фастъчики... Да малки нещо ги правят тия бутички. Има няма ляптур и кусур. А иначе за Runata малък ѝ казаха всичко. Да не са, маината му. Но оставашите ми реобе ще видят списъка, който, аз лично, често използвах по време на игра. Става дума за това към което оръжие каква магия е притакачена. Така например когато ѝ дотрябва невидимост ще знаете кое сечиво да избаждате.

#### МЕЧОВЕ:

Viking Shortsword - уголемява щита ви.

Viking Broadsword - смуче живот от враговете ви и пъни въздушни.

Roman Sword - отстрипи то става огнено.

Dwarf Battlesword - предизвиква лавина от камъни.

Dwarf Worksword - хвърля мълнии.

#### БРАДВИ:

Goblin Axe - неограничен брой хвърляния.

Viking Axe - като млатнете някой и той ви става приятел за известно време. Добре е докато ви се кефи да му видите сметката, 'щото му мине.

Hand Axe - невидимост.

Sigurd Axe - замразява враговете ви.

Dwarf Battle Axe - нанася по-голям damage.

#### БОЗДУГАНИ / ЧУКОВЕ:

Rusty Mace - отблъсвка вразите без да ги наранява. Доста безсмислена магия, впрочем.

Bone Club - sonic blast. Някакви шарени ефекти, като цяло по-голям damage.

Trial Pit Mace - предизвиква въздушна от огън. Най-красивата магия.

Dwarf Work Hammer - предизвиква вълна от камъни. Същото като горе, но наясна повече щети и е по-грозно.

Dwarf Battle Hammer - вкаменява враговете.

А да, за малко да забравя. Играта има някои невероятни бъгове, с чиято помощ на места просто не можете да продължите, защото някоя врата отказва да се отвори или тък кротичко си пропадает през пода на асансьора, който трябва да ѝ закара на следващото ниво. За това за финал ще споделя с вас три кога, без които няма да минете поне до първата на първия patch. Кодовете се изписват след като написнете tab. Това са CHEATPLEASER - бълкъч cheat mode-a; GHOST за преминаване през стени; FLY - за летене и WALK за излючване на летенето и минаването през стени.

Това беше Всичко от Odin, Локи и от мен. И от "Стоте гайди". Ей, ама аз видях бълкъч бобъче днеска, ба. Хълъ! Ебахти якото уиски. Ха наздръве.

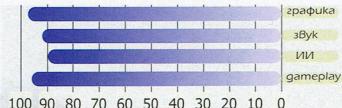


REVIEW

FIFA 2001

sport simulation

# FIFA 2001



**95**  
обща

автор: urko

ПРОИЗВОДИТЕЛ: EA Sports ИНТЕРНЕТ: www.ea.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

**A**з обичам да играя футбол, както реален така и виртуален. (Бел. ред: Търди, че същото било и със секса, но всички тук подозирате, че мал по-вече лае, отколкото хапе. Поне съдейки от огромната купина дискове у тях, която премежко крие и наивно смята, че никой не е виждал. Дискове с игри от рода на Lula: The Sexy Empire... And harder!!!;-) Р) Смятам, че най-голямото богатство на тази игра е нелинейността ѝ, а именно множеството варианти за постигане на успех спрямо другите колективни спортове. Факт е, че сънесен футболен симулатор се прави доста по-трудно от хокей или баскетбол. Все пак тук играчите са двойно повече, игращето е пъти по-голямо, топката се движи в несравнимо по-обширно пространство, богатството от отиграванания на коженото кълбо е огромно и т.н. и т.н. С две думи отдавна си мечтах за една по-добро симулация на тази тема. Бях започнал сериозно да се опасявам, че футболната серия на EA Sports завинаги ще остане просто една FIFA 98 с осъвременена графика и звук. Мислех си, че производителите всяка година просто ще дават на потребителите по някой нов финт, ще актуализират съставите, ще правят две-три козметични промени и толкоз. Серията си е извоювала популярност, продава се добре... защо трябва да се хаят хората?!

Ех..., радвам се, че спреш в пессимистичните си прогнози, сквии читатели!

**Смятам**, че доживях деня да видя мечтата си. Разбрах го още през пръвия половин от скептър на насам с FIFA 2001. Слава тебе Всемогъщи, там горе, благодаря ти! Затова, че помогна и на пътешествието, там зад океана, и вля им сили и енергия и разум. Да направят най-добрият футболнен симулатор, създаден никога. Знайте, че оттук нататък е отворена нова страница в жанра!

**Но** стига празни приказки, да караем подред и, както казва колегата Whisper, да започнем с историята, разбираш ли (както казва колегата Трифонов - бел. ред.). Ъх, почесвам се умно по главата, ами к'во да правим 'гато история ня-

ма? Гореспоменатият не е казал нищо по въпроса, или поне аз не знам за това. Объщо взето май ще се наложи да импровизирам... Дали пък да не питам Freeman, но той пък може да не хареса своеvolutionите ми! Уй, че съм притеснен, сигурно ще ме шамароса тая гад, и плюскане няма да ми даде... (абе к'во си приказваш, отдаече се вижда, че направо си един притеснен Уй - бел. ред.). Ъх, ама реших

очаквайте никакви фантастично нови и свръхфункционални менюта (все още не е изобретен софтуер, който да чете мисли), музика или интро, в това поне EA Sports винаги са били наистина перфектни. Тук играта винаги е граничела със същественството. Така че в това отношение изненади липсват, както ще липсват и трудностите при ориентирането в интерфейса, за всеки почитател на серията FIFA. Тъй като той (интерфейсът) си е същият, с малко подобрения, естествено. Запазването на външния вид на играта, толкова години вече, като че ли създава един вид домашен уют, в който играчът се чувства в свои води.

**Възможностите** за игра са вече познатите ни - приятелски мащабнионат на избрана от вас страна (от наличните, разбира се), Шампионска лига, Прокъл и Световно първенство. Не е за



- смел ще бъда и ще продължа, стискайте палици само да не ме уволнят, че глава на семейство ще ставам, гладни търа ще храня...

**И** это вършеше се на FIFA 2001. При пръвто пускане, ей така - на пръв поглед дето се вика, всичко изглежда почти същото като във FIFA 2000. Но, малко по-късно бихте осъзнали, че това Е така, и НЕ Е така. Не мога да не споделя мнението си, че всеки един елемент в играта е на по-високо ниво от предшествениците си. Ако отделите още малко време за игра непременно ще забележите и че машината "FIFA" е никак си по-добре съмзана, че в повечето отношения тя наистина е стъпка нагоре. Но сега все още сме при менютата. Не

пренебрегвайте възможността сами да си направите турнир, в който да се пробвате. Генератор на негативизъм от моя страна в случаи се явява липсата на български отбор, в това число и на национална. И това при положение, че място са намерили гърцкото и американското първенство. Срамота!

Управлението е почти без промени. .

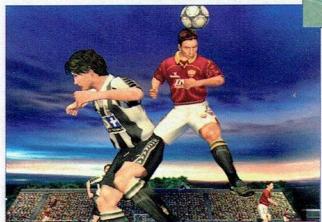


Бутоните са си все същата "свeta четворица" A,S, D и W плюс още няколко, които в периода на играта ще разучите. Ще имате възможност да определяте силата на шута си (посредством задържане на клавиша за стрелба "D"), да подавате пас в перспектива ("Q"), да правите финтове, да гардирате топката ("E"), да бълскате противниците си ("F") и още... и още... Според някои играчи невъзможността за промяна на клавишите е недостатък. И, макар за да не мисля (е, това поне не е някаква новост - бел. ред:-) така, все пак го отчитам като минус. Имайки предвид, че на високите трудности използването на финтове е задължително, така че първо ошантрайте до съвършенство управлението на виртуалните футболисти, а след това скачайте в дълбоките води. Не е за пренербрегване възможността за пускане на команда към отбора ви да играе



за изкуствена засада или да приложи преса на противника. Това ще ви помогне да измъкнете в много ситуации.

В графично отношение на FIFA 2001 е перфектна. Играчите са анимирани чудесно - правят гримаси, движат се по плавно от всекояка. "Моуъун кепънинг" (дори и лицевия) е на респектиращо ниво. Просто най-добрия в света на спортните игри! Това се илюстрира по неоспорим начин при повторенията, където можете да превърнете картина на кадър по кадър. На максимални детали



визията е почти като на малкия еcran, по зеления килим могат да бъдат забелязани тревички, а атмосферните ефекти и оживените трибуни просто нямат нужда от коментар. (Е, щом няма нужда

от коментар, поако имаше, бих казал, че, макар публиката да е по-малко смехотворно изглеждаща, отколкото преди, все пак за да достигнат до нивото, при което някои превъзбудени рецензенти на игри биха възлижали: "Просто няма нужда от коментар", дизайнърите от EA трябва още дооочта да се потрудят - бел. ред.) Общо взето играто няма слабо място по този параграф, така че да не изпадаме в излишни словоизлияния.

Абсолютно същото може да се каже и за звука. Перфектно озвучение на футболните при различните удари и съприкосвания, адекватен коментар и чудесен саундтрек, все познати неща за серията на EA Sports.

И то разглеждаме основните характеристики на играта и измива, че в нея дотук нямам почти нищо ново. Това е съвсем така, като изключим подобренията в графика, но пък те са абсолютно наложителни поради непрекъснато усъвършенстване на 3D картите. Съвсем логично идва въпросът - "Къде е толкът великолик на тази игра тогава?" Геймплей и ИИ! - Просто ще отговоря аз.

Чудя се точно откъде да започна? Може би ще е удобно да опитам от реалистичното движение на виртуалните футболисти. Те просто се държат като истински та-



кива. Всичко което правят, го правят по-красиво и грациозно отпреди. Овадявянето на топката, поемането на ърди, удар с глава, изпълнение на волета, странични и задни ножици, шлагати, бълскане на противника и т.н. - всяко едно от тези движения е с невероятен заряд от реализъм, красота и изящество. Човек просто изпитва чувството за пълен контрол върху играта. Чудесно нововъведение в играта е пукането на топката, кое то създава представки за страхотни волети, други нестандартни изпълнения и интересни ситуации. Особено в Мултилър!!! Безспорно най-големия плюс на

играта. Няма по-добър, повярвайте. Тук имате свободата да сътворите шедеври. Подомагани активно от компютърно-управляваните си сътворбици. С други думи от ИИ.

**Ако говорим** за Изкуствения Интелект, то заключението е, че компютърът е почти перфектен. На висока трудност, където е и каймакът на играта, повечето от неговите отигравания са смислени и позитивни. Е, понякога прекалява с финговете (в тъкъв случай решението е зверска секира:-), но да не му се сърдим - това все пак е част от играта. Радостен е фактът, че общо не е акцентирано на стандартните отигравания, компютърните играчи се опитват да ви победят чрез майсторство и с явно превъзходство, а не с неспасими, програмирани схеми и положения.

**И накрая** не мога да не дам няколко скромни съвета. Разбира се на тези от вас, които ги интересува, по моему комплетентното ми мнение:-). Първо, както казах и преди, обрънете голямо внимание на управлението. Наистина, общо се използват едва дванадесет клавиша, но пък реакциите ви от друга страна трябва да са напълно автоматични и да не се чудите дори и за наан-секундичка кой

де се намираше. При продължителна игра се свиква. Второ, интересувайте се от съперника си и спрямо това нагласявайте схемите си. Примерно играете срещу отбор със сини централни защитници, в тъкъв случай постройката на отбора ви трябва да създаде чиби сили по крилата и т.н. Мисля, че в момента в който почнете да разсъждавате по този начин, ще станете пъти добри в играта отпреди. А щях да забравя. Основната причина да не напишам обща оценка 100 на FIFA 2001 се дължи на факта, че както

предшествениците си и тя не създържа никакъв елемент на футболен менюджърът. За какво да се пости човек цял сезон като накрая футболистите му са същите, нямат варираща цена и променящи се качества, никой не иска да ги купи. Това са все неща, които просто и липсват. Като заключение смятам, че играта е страхотна. Тя съчетава в себе си прекрасна графика и звук, перфектен геймплей и удивителен изкуствен интелект. А разнообразието в отиграванията ще задържи геймърите много по-дълго пред компютърите отколкото, минимално представители на серията FIFA



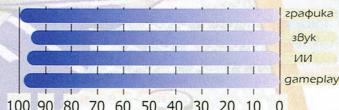
REVIEW

NHL 2001

sport-simulation

**99**  
ОБЩА

# NHL 2001



АВТОР: URKO

ПРОИЗВОДИТЕЛ: EA Sports ИНТЕРНЕТ: www.ea.com МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

**Н**ям я да крия, че хокеят е моята големия любов. От NHL 94 до сега обичамо възето не минава месец, в който поне един ден да не е отделян на някоя игра от серията. Тези от вас, които са чели стията ми за NHL в миниатюра брой на GW, знаят, че личните ми фаворити са NHL 95 и NHL 99.

И така, члрепейки от богатия си опит от миналото, създателите на най-добрата спортина серия за всички времена, направиха NHL 2001. Нямам какво повече да се каже, освен това, че играта е по-добре изпънана от всяка друга. Best game ever! - така да се каже. Поне ще се отнася до спортните симулации. Позволете ми да се аргументирам:

А да предположим, че никога не сте имали удоволствието да изпитате насладата от игрите от тази серия и да започнете от - типично играта. Та, значи, в NHL 2001 ще можете да се пробвате в няколко вида състезания - приятелски мач, сезон, плейоф (тук ще джектате с отбори от фамозната лига зад океана) и турнир (тук тук ще се пробвате с националните гарнитури на най-добрите страни в хокей). Сезонът е най-голямото предизвикателство за сериозните любители на серията, тук ще можете да премерите сили с

себя покаже". При този вид игра, а и при всеки друг, ще можете да определяте времетраенето на тренините, вероятността за отъаждане на нарушения и събране между по-лудите пичкове на леда.

Но стига толкова за незначителните дребни - всеки сам ще си преценки как да играе - да начнем "техническите характеристики" на NHL 2001, защото мястото ми е ограничено само на една мизерна страница и телеграфният стил е животоспасяващ (при това съвсем наистина - бел ред)

## Графиката

е просто супер. Текстури с лицата на всеки отделен хокеист, плюс гримаси, отразявани различни настроения, отблъсъци по каските, светлинни ефекти в залата, хвърчащи ледени стружки при рязко спиране и още купинца детайли правят от това заглавие един малък шедьовър по отношение на визията.

за настройка на почти всички променливи в играта. Ще можете да нагласите скоростта на движение, времето, за което играчите ви ще се уморяват, силата с която да се правят бодичешите, агресивността и още много друго. Просто ще останете шашнати от възможностите, които ви се предоставят, благодарение на тези опции. Всеки играч ще може да настъпи играта към изискванията си - един ще иска да играе на по бавна скорост, но с голяма агресивност и ударна сила на играчите, друг ще предпочете скоростта и листата на сериозни съприкосновения. Според мен при нагласене на default на споменатите опции и малко увеличение на aggression и hitting power се получава най-голям реализъм в NHL 2001.

**Изкуственият интелект!** Да това е пунктът, по който хокейната серия просто има грещка. Невероятното разнообразие от скоростните и натежажи от замисъл изпълняния, които изпълнява компютърът, просто ще ви впримчат зад клавиатурата. Най-простото нещо на света, по мое мнение, е това човек да бъде завладян от магията на тази феноменална игра. И ако вие, четящите тези редове, се прештрашите и оплатите, убеждавайджийки се, че не боми - Аори напротив, ето ги и монте няколко съвета, които ще ви улеснят:

**Обърнете** внимание на подреждането на отбора си и на схемите за игра на нападение и защита. Компютът ви дружили си спрямо издръжливостта на отделните играчи, да не се получи така, че да имате петица в която един да се уморява много по бързо от други, това би ви изиграло много лош номер. Когато опитвате удари отдалеч, гледайте на пътя на шайбата да има ваш съиграч, това създава голяма вероятност за леко отклоняване на удара ви, когато понякога води и до гол. В защита не се притеснявайте да чистите когато е напечено. При членово превъзходство стреляйте към чуждата врата колкото може повече, а при ваши нарушения опитвайте непрекъснато да свалите с бодичеси враговете на леда, така че да не могат да получат шайбата.

**Стига ви толко? Дерзайте!**



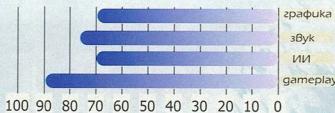
останалите отбори от NHL. И чрез майсторство, сполучливи замени на играчи, молитви против контузии и много, много хъс евентуално да успеете да се класирате за плейофите, където като се казва "каквото

абсолютно същите думи могат да се кахат за аудио оформлението на NHL 2001. Реалистичнозвучение на различните удари, бодичеси и други видове съприкосновения, динамичен соундтрек, предразполагащ играча за предстоящите битки и кратки мелодийки при прекъсванията на играта, са козметите, с които EA Sports доказват високата си класа.

**Геймплейт** няма нужда от дълъг коментар, тук всичко е изпълнено до крайност. Но един детайл в него прави NHL 2001 феноменална. Това е възможността



# METAL GEAR SOLID



**80**  
ОБЩА

Автор: SaintP

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Konami ИНТЕРНЕТ: [www.metalgearsolid.com](http://www.metalgearsolid.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

АCTION-ADVENTURE

**M**ракът пътно обгръща мътната вода, която съвсем спокойно, на малки тинести бълчици, се прискаше в каменния кей. Нико не нарушащите стъпката тишина и неясната човешка фигура, внезапно изскочила на сушата, не направи измъчение. Двигните го и бяха толкова гладни и премерени, че случаен наблюдател би останал с впечатлението, че просто никоя по-голяма бълка е премляла кен и, противно на всичката логика, е била човеколободна форма.

Snake бавно се изправи. Тъкни струйки вода се спичаха по лицето му. Очите му се завъртяха наоколо. Хладнокръвни, ледени очи, покрити с язаки с тъньк огледален слой. Човек виждаше в тях себе си по непотопим начин, но никога не можеше да различи какво се крие в пространството зад тях. Погледът на мъжа зловещо проряза мрака и се разложи по плетението от метални пръти и бърбени сандъци, хаотично разхълбени пред него. Не напече от десетина метра въгасно от тях крачеще страж в тъмна униформа, носещ странна маска на лицето си. Генетично осъщественстван войник - мислила се стрелка светъвачично пред мъзка на Snake, но не събди никакви чувства, никаква видима реакция. Изражението му остана каменно, само застъпващите струйки вода дълбка тесни канюни по нерадвата му повърхност.

Мъжът се снижи до един от сънците и зачака в нощта. Чувстваше я като своя майка, никога не го беше изоставяла. Беше се

родил в нея и един ден вероятно щеше да се стопи в нейната безкрайност без да остави следа. Но този ден нямаше да настъпи...поне не скоро... Стъпките се приближаваха със заплашително постоянство. Колко още? Седем-осем карараки или може би само пет и всичко щеше да съврши още преди да е започнало. Това не притесняваше Snake. Обичаше да си играе със съмртвата гори в редките случаи когато спеше. Не беше ли това най-истинствената игра, която всеки човек започва още в деня на ражданието?

Войникът спря на не побече от метър от сандъка, зад който се таеше мъжа. Огледа се наоколо, постъпвайки секунди на едно място и се обръща. След по малко от миг Snake беше зад гърба му. С уверено движение обхвата бранта на стражата, същевременно запушвайки устата му. Жертвата падна на колене и направи отчаян опит да се отскубне от съмртвоносната хватка, но без полза.

Миг тишина. Глух пукот. Море от тишина. Генетично усъвършенстван не значи безсъмртвие.

Snake продължи по кея сякаши нико не беше станало. Като че ли, малка луктуница за момент прогънка по огледалната повърхност на лябото му, око, на веднага изчезна.

За нико Играта вече беше съвршила, за други започваше поредната й част...

...И е редно най-сетне да започнем да си говорим по-конкретно за нея. Вече сте се запознали със Snake, не момент, нека не стават недоразумения, става въпрос за друг един Snake..



SOLID SNAKE

Може би един от най-запомнящите се персонажи в third person екшън-приключение, създадени никога.

Много изпускате от това, че само малка част от японските игри се локализират за европейския пазар. Защото в страната на Изгравящото сънце има хора, способни на малки чудеса. Хора, създаващи игри, които не е задължително да блестят с убийствена графика, но почти винаги се отличават със силни персонажи. Образи, изградени с много детали и внимание, заплашващи да напуснат компютърния монитор всеки миг, и най-вече - каращи играещия да се почувства в друг свят, да усети съдбата на героя в ръцете си. А не е ли създаването на нови, истиински, убедителни светове мечтата на всеки дизайнер на сериозно екшън-приключение? Това явно се е удало на Хидео Кожима, създателят на Metal Gear Solid. Играта се появи за Playstation преди повече от две години и се превърна в един от най-големите хитове за известната конзола. Малко по-късно беше издадена и преработена версия, MGS Integral, която включва пакет допълнителни мисии. Именно тя лежи в основата на PC конверсията, зад която стои името на Microsoft. Както се досещате, в нея ще се въплътят в ролята на Solid Snake - бивши член на секретната организация за тайни операции FOX HOUND. Ненадейно, част от неговите екс-партньори, с помощта на голяма група генетично усъвър-





шленствени бойци, завземат база за изхвърляне на ядрени отпадъци в Аляска. В последствие обаче се оказва, че всъщност базата се използва за тайна разработка на страховито оръжие, Metal Gear Rex, което представлява огромна танкодобна машина, способна да изстреля невидими за радарите ядрени ракети от всяка точка на земното калбо. Извънъкът става ясно, че е впросът на броени часове, терористите да усвоят технологията и да са в състояние да я използват. Те от своя страна дават на Вашингтон ултиматум, който съдържа редица искания, естествено крайно неприемливи за Белия дом. Тук в сюжетната линия се намесва Snake, който е изпратен на място на инцидента и трябва да намери начин да се справи с демикатната ситуация.

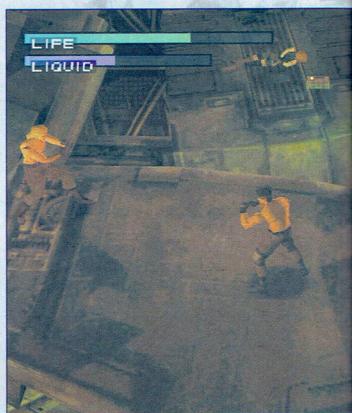
**Наглед** сравнително бanalна история, но това впечатление се изпарява само след няколко минути пред монитора. С течение на играта нещата се задъбочават неимоверно, появяват се разнообразни мотиви и нюанси, в едно се преплитат чувства, интриги, предателства. Това се дължи, както вече стана впрос, предимно на изразите на играта, почти реали персонажи. Всеки от тях ясно очертана самоличност, свои цели и идеали. Взаимоотношенията между хората заемат основна част в сюжета и напрата движат действието. Многото диалози и междинни анимации, използвани engine-а на играта, често засигнат не само конкретната мисия, а се спират на наглед незначителни факти от живота на героите, на миналото им, на мечтите им, и така създават автентична атмосфера, изпълнена с емоции и жизненост. Играта постепенно с превръща от занимателно творение на развлекателната индустрия, в своеобразен протест срещу произвеждането и използването на ядрени оръжия. Топли човешки взаимоотно-

шения, приятелство, любов се противопоставят на ужаса и бруталността на войната. И ненадейно започва да ви пuka за малкото човече, обикайло из различни коридори, складове, пещери.

В самото начало на играта Snake се озовава в близост до ядрената база, като задачата ви е да намерите начин да го вкарвате вътре и да разберете какво по дяволите става. Веднага ще свикнете с никои от основните предмети в инвентара на Солидния. А това на първо място е миниатюрното радио, имплантирано директно в ушите му. Чрез него поддържате връзка с хората, които се очаква да ви помогнат. Не, че то гравят особено активно, но поне се стараят. Виж, когато опре до пасивна помощ, нямат равни. Многобройни безძенни свети, информация за враговете, за местността и за какво ли още не, включително и неизчертаем запас от логовици на надарени японски философи, са само част от словесния товар, който ще си сипе върху вас докато изпълняват мисията си. Все пак има драми души, които ще срещнете в самата база и успехт ви често ще зависи пряко от тях - Мерил, племенната на ръководителя на мисията (радиочестотата ѝ е 140.15; имам смътното предчувствие, че ще спести малко нерви на лоста от вас, понеже читото на момичето, вместо да ви каже въпросните цифри, изтърса ни в клин ни в ръкав: "Ами май забравих...Що не погледеш на пърба на CD кутийката, там си пише..."), и хакерът Отакон, чиято помощ към края на играта е неоценима.

Следващият важен предмет в екипировката ви е радарът, намиращ се в горния десен ъгъл на екрана, който показва малка карта на околното място всички врагове обикайщи наоколо. Да, точно така, и враговете. В MGS, подобно на Thief, няма да получите похвала за безразборно про-

ливане на кръв, а едва ли ще оцелете дълго. Безшумното промъкване е изкуство, което трябва да овладеете до съвършенство. Дори следите ви в снега могат да ви навлечат големи главоболяния, но може да ги използвате и за отвличане на вниманието, когато е необходимо преминавате в опционалния first person режим, за да се ориентирате по-добре в ситуацията. Разбира се има и моменти, когато насилието е неизбежно, ня и тогава трябва да сте тихи. За целта освен да раздава серии юморущи, Snake може да се промъква незабележано зад пърботе на враговете и да ги обезврежда с ефектно трошени на врат. Обаче, в случай, че не сполучите с екзекуцията и ще бъдат забелязани, стражите вдигат тревога и всички наоколо тръгват след вас. В такива ситуации обикновено има два изхода. Единият, и доста по-разумният, е да избияте бързо и да се скриете някъде. След по-малко от минута, алармата ще отмине и всичко ще си бъде както по-рано. Очевидно това е крайно нереалистично. Трудно е човек да си



представи как в тежко охранявана база, пазачите заброяват за наративника след броени секунди, непогледнато откъм страната на геймъра, ходят на авторите на MGS е оправдан. Ако вражите воини не бяха толкова късметли, играта можеше да се превърне в отегчителна save-load драма с трагични елементи. Но нека не се усиваме в похвали към съобразителността на дизайнерите, а да преминем към втория, доста по-брутален начин за преодоляване на тежки ситуации - избиването



на всичко живо по екрана. Този изискан и утърден през различните епохи метод, естествено предполага наличието на подходящ военен арсенал. В началото такъв просто липсва, но постепенно ще се натъкнете на различни оръжия:

**Sokom** - стандартен пистолет, който едва ли ще ползвате особено много. Все пак, по-кисно в играта може да намерите заглушител, който е изключително полезен, в случай, че искате да видите излишък шум.

**FA-MAS** - полуавтоматично оръжие, задължително за повечето нормални батални сцени.

**PSG1** - снайпер

**Nikita Launcher** - много оригинално оръжие. Представява дистанционно контролирана ракета, която може да контролирате във first person. Абсолютно необходим за някои изпитания в играта.

**Stinger** - отново ракетомет, но без специални експлозии. Просто съмдиани ракети - целят точно и взривяват на парчета.

**Grenade** - нормална граната

**Stun Grenade** - зашеметяваща граната, праща всички врагове на земята за известно време

**Chaff Grenade** - изключително важно оръжие, създава смущения в магнитните полета и прекъсва работата на охранителни



камери, ордия и други подобни. Гледайте да имате повечко от тези.

**C-4** - мощен експлозив. Може да се постави по маршрути на пазачите и след това да се детонира от далечно разстояние в подходящия момент.

**Прави** впечатление, че оръжията в MGS не са много, но за сметка на това всички имат свое специфично приложение. Нещо доста по-смислено от примерно 30 различни оръжия, от които се ползват само четири-пет.



Освен на средства за унищожение, ще намерите и някои доста полезни предмети и устройства, за които е предназначен отделен инвентар. Тук един малък съвет: когато проникнете в базата от терористите, се оглеждайте на четири очи, за да не пропуснете термичните очила, който ще ви спасяват неведнък. С тяхна помощ може да откривате скрити мини, капани и лазерни сензори, а местата съдържащи подобни "украшения" не са никак малко. Друг предмет, който влиза в добра употреба е диализамът. Това е, ами, вид лекарство. Абе до го каква направо, доста ми заприлича на адрога. По-важното е, че усъпокоява нервната система на Snake и му позволяват да използва снайпера си доста по-превъзно. Оглеждайте се за малките кафяви каишончета, пълни с храна, защото те са единствения начин да възстановявате кръвта си по време на битка. Освен тях ще намерите и още някои полезни нещизица, като очила за нощно виждане, противогаз, детектор за мини. И тук важи правило "малко, но полезни".

**След** като разгладхме разнообразния арсенал, редно е да помислим срещу кого напрактика ще бъде използван. Не става въпрос за обикновените стражи, които е най-добре да избиявате, а за големите босове, играещи ключова роля в развитието на действието. Те всъщност са самите членове на FOX HOUND, готови да ви вторчат живота по всевъзможни начини. Впечатляващо е вниманието, което създателите на MGS са отделили на образите им. Същата детайлност и изчертаност, характерна за изграждането на самия Snake. Битките с "шомата дружинка" грабват играта със своето разнообразие - бой с гоми ръце, престрелки със снайпер, тактическо надяване с Nikita Launcher или експлозиви C-4, брутални, отчайващи сблъсъци с танкове и хеликоптери, дори преследване с джип. А

сражението с Psycho Mantis, психо-специалистът на FOX HOUND, е едно от най-нестандартните в подобен род заглавия. Просто поиграйте малко и много скоро ще започнете да виждате на монитора си истиински, реални противници, които насила са били затворени в него по някакъв неясен и странен начин.

И най-накрая остана да спомена няколко думи и за техническото оформление на MGS. Думи, които донякъде ми изглеждат неужнини и изкуствени, когато става въпрос за игра, акцентираща главно върху геймплея и добра сюжет. Но все пак има неща, които не могат да бъдат премълчани...Графиката е грозна. Не как отвратителна, на фон на заглавия като Heave Metal FAKK и Rune...просто зле - бедна цветова гама, нискодетайни текстури, рабити модели. Поне движенията на героите са реалистични, но в дневно време това не впечатлява като знае колко. Въпреки че Playstation оригиналът е на повече от две години, но все пак...За щастие поне музиката и звуковите ефекти са на добро ниво. Особено професионалнотозвучаване на всички диалози. Без живите гласове на отделните персонажи, атмосферата на играта едва ли щеше да бъде същата.

**Ами това е.** Казано накратко Metal Gear Solid смазва с мащабност на действието, детайлност на сюжета и убедителност на героите. Но имайте предвид, че заглавието изисква сериозно вникване и задълбочаване в игралния свят, както и желание за размисъл върху проблемите и човешките съди, преплетени в него. Ако всичко, което търсите е просто малко приятно развлечение и забавен екшън, по добре изобщо не посъгнете към двата диска. Има достатъчно игри, които са доста по-добри от MGS в това отношение.



REVIEW

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

adventure

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

- ГА-А-А-ЙБРЫШ!  
 - Да, сърце мое.  
 - Веднага отиши да презаредиш това оръдие! Ще ни вземат на абордаж!  
 - Разбира се, меѓуно-  
 но склучихме. Може  
 мъжки миши работят  
 денонично, за да  
 си добона, бебно.  
 - Не съм ти ни-  
 какво бебче. Аз  
 съм ... ЖЕЛЯЗНАТА ЛЕЙ-

ДИ!  
 - Добре, пукай щайче. Отивам да жертвам  
 живота си заради теб.  
 - Ох, отивай жалко извънение за пират, ис-  
 кам да кажа любими... Илейн с досада изба-  
 ди спечелната си Кърпичка за Събогуването и  
 вляя я размазаха.

Мъже. Какво га прашиш. Глупави, себемъ-  
 бии притами. Моят нин граби изключение  
 от кюла. Иначе не е лош. Просто винаги ус-  
 лива да се набърши в най-голямата каца.  
 Както в ОНАЗИ случај. Искате да ви я при-  
 помня ли? Ами няма проблеми...

**ВСЧИЧКИ** започна, когато след не-  
 успешния абордаж на нашия кораб, пристигнахме след сватбеното ни пътешествие в родния Melee Island тм. Наместо шумна демонизация по просчарен път, пристанището пред нас бе напълно безлюдно. Разгрени от тази пропъя на неубъдим към Мен прянхана към губернаторската къща, къде то ни чакаше нова неприятна изненада - някакъв крепен, екипиран с катапулт с опит да опушташе да срне дома ни. Отидох до градския съвет и там разбрах, че съм официално обявена за мъртва, наскочени са избори за губернатор на острова и е издаден заповед за разрушаване на къщата ми. Докато се опитвах да постигна някакъв успех при доказването на моята, как да кажа, жизненост, някой трябваше да мърсната работа. Веднага в съзнанието ми изникна името на Гайбрьш...



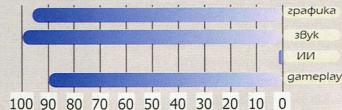
## VS

Но какво става?

Кой идиот е оставил киблектата кибит близо до барута. ТРИЙ-Й-ЙПУД-МАРА!

а оставям за малко Илейн да раз-  
 вихра темперамента си и да обръ-  
 чнем вниманието на поредния шедър-  
 овър от серията Monkey Island - Escape from Monkey Island. Четвърти подред, тя продължава традицията, установена от предишните три части - брутална за време-  
 то си графика, увлекателна история и конска доза свеж барабарски хумор. Отно-  
 во ще влезете в кожата (е който се гнуши,  
 може да гледа и отстрани) на най-извест-  
 ния пират на Карипските Острови - Гайбрьш Трайпуд. Сигурно си мислите, че след края на Monkey Island 3, където затрупвате злия пират-дух ЛиЧък под пла-  
 нина от лед вече сте се отървали от него. Всъщност животът никога не е толкова безприжен. Всъщност архи-враг отново е тук, макар и неговото присъствие в нача-

лото на играта да е почти незабележимо. Сякаш, г-н Чък не ви стига, а Гайбрьш трябва да се бори и с Ози Мандрил - австралийски бизнесмен, който е твърда решен да превърне несигурните Карипски Острови в туристически рай. А заедно с комерциализацията идват и първите проблеми. Познатите ви от предишните три части острови коренно променят вида си. Всичко трябва да се преоборите и Ози Мандрил и да премахнете странните и силен анти-пиратски за-  
 ведения и атракции, разхърърани из местата, които вие ще кръстосвате по време на приключението ви. Ше се срещнете с вашите познати от предишните части на играта. Кой знае защо, повечето от тях ще ви бъдат обидни, заради предишните престъпления, които се извирчали срещу тях. Като типичен пример ще посоча Оли и Карла - екипажът ви в първата част на Monkey Island. Разговорът с тях завърша по следния начин: "Е, ще се видим пак" - приятелски заключава Гайбрьш. "Не и ако ние не видим първи" - пръсъват двамата пирати. Проблемът им е, че сте ги изоставили на начало известният Monkey Island™. На този остров ще имате възможност да му се порадвате от първо лице и в това издание на поредицата за май-  
 мунски остров. Там ще имате редкия шанс да сте един от последните представители на човешката раса, овладели тайните на мистериозното бойно изкуство Monkey Kombat (всякакви ассоциации с та-  
 ка любимия на целия български народ Mortal Kombat са чиста спекулация). А за накрая ... е мисля да не развалим изненадата - по-добре сами да стигнете до нея. Което не би трябвало да представлява голям проблем. Както всички куистове на Lucas и този се отличава с логични загадки. Разбира се в играта има няколко поди момента (колкото да не загубите тръпката от спорта ходене-от-място-на-място-и-  
 пробване-всичко-с-всичко), но решение



АВТОР: Groover

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Lucas Arts ИНТЕРНЕТ: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

93  
ОБЩА



то на някои от тях се реши във факта, че можете да комбинирате предмети в инвентара с посредством натискане на клавиша U. Ето защо не ви препоръчвам да изиграете Escape from Monkey Island™ с намирането на някакъв съюзън от Интернет и свършването ѝ за няколко часа. Така просто ще похабите един шедовър и изобщо няма да усетите атмосферата, която направо ви залива, когато натиснете иконата "Play Monkey 4". В играта има адски много места, които ще накарат съседите в компютърната зала (или където там сте пуснали Monkey 4) да се повдигнат от местата си, за да видят вашата спърчена конкурираща фигура с паралитично-идиотска усмивка, застината на лицето ѝ. За да ги откриете, ще трябва доста да се поровите из дебрите на играта - с други думи необходимо е да сте адски любопитен (или адски много да не знаете, какво трябва да направите). Някой не е пощенен от иронията на създателите на Monkey Island. Като фирмa, която държи правата на Star Wars от Lucas Arts са си позволили лукса да потопят цял X-Wing в блатата на Lucie Island, а един от пациентите на известен протезист носи името Оби-Уан Кеноби. И това е само върхът на айсберга. Какво ще кажете за следната отметка в календарчето на банкер: "I-ви приди. Да се разрешия и да тичам из улиците, като обяснявям, че някой е откраднал парите"? Съветът ми е просто да изследвате всичко, до което се спре блуждаещия поглед на Гайбърш.

Като споменах поглед, може би тук е мястото да спомена едни широкозвестени и

скрийншотоочевиден факт. Monkey Island 4 се е преместил в третото измерение. По подобие на събрата си Мани Калавера, Гайбърш също се управлява единствено чрез клавиатурата. Тази система бе въведена още в Grim FanDango така че любите на куестовете няма да бъдат неприятно изненадани от нововъведенията в тази насока. Освен може би от Tomb Raider-оподобния инвентар. Впреки третото измерение, Monkey Island продължава да изглежда като излязла от някакът комикс.

Не може да не се отаде заслужено на дизайнерите на играта. Тя изглежда просто фантастично. Единствено ръбатите фигури на герояте ви могат да ви подразнат, но ако тък сте се оборудвали с Voodoo 5 или GeForce 2 и включите опцията FSAF (full screen anti aliasing) те ще изчезнат яко аим. В Escape from Monkey Island 4 има достатъчно анимации, с които ще можете да си плакнете окото, когато пожелаете. Озвучаването на играта е другият ѝ голям коз. Някой си е свършил много добре работата при подбирането на артистите, които да дадат глас на персонажите в Monkey Island. Репликите в играта никак не са малко, но не намерих никакто една от тях, която да ме издразни или да ми прозвучи фалшиво или пресилено.

**След** толкова много суперлативи и хваби, сигурно се чудите какви са тези 90 процента, които се мъдрят в графата "Обща оценка". Причините, които отхапа перфектната оценка на Escape from Monkey Island са две. Първата е дължината на играта. Въпрос на няколко часа е да превърнете играта, ако знаете какво се иска от вас да направите. При условие, че играта е толкова интересна и възмъчища в себе си, надписът The End се появява като оправдание на нечии лоши предчувствия. Предполагам, че е твърде егоистично да искам някой да хвърли още толкова труд по един продукт, които се числи към вече загиваш жанр, но с удоволствие бих играл един Escape from Monkey Island на 4, наистина на 2 диска. Струва ми се, че Monkey 4 в момента е най-кратката част от електронната маймунска трилогия. Второто ми оплакване към играта е свързано с нейната линейност. В цялото действие само на едно-

единствено място ви се е предлагал вариант да достигнете до зададена цел по два различни начини. Иначе трябва да измийте пътешата, предвидена от създателите на играта. А, какво е това дуло sprech мен? Мися че виждам плъмче. Опа, за малко да ме улучат.

- Гайбърш, нека дърнико, няма ли да уцелиши този досаден драскач най-накрая. Не бихаш ли, какви започна да ги пишенакрая?

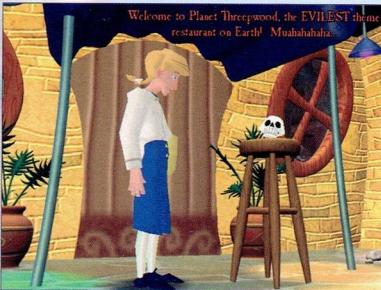
- Разбира се, гневна ми тиерице, само трябва да настроя оръжието.

- Гайбърш.

- Един момент нетреплив гургулице с ангелско сърце. Мися че ги хланах на мушка.

- ГАЙБЪРШ. Току-що отнесе мащата, нес-копосанко. Знаех си, че не трябва да се же-

ня за теб! Трябваше да послушам близките



си. Още...

Скъпи читатели, мися че ще използвам временното затишие, за да намеря някое по-спокойно мясточе, където да творя. Договора тренирайте на Monkey Kombat и ако някой се писне толкова добър, нека да пише едно писмо до редакцията и да удадим един мултплеър.

**П.П.** Ако случайно не ви работи опцията за мултплеър, значи сте се сбогули с неоригинална версия на Escape from Monkey Island и/или нямаете Monkey Island: Golden MonkeyNET Edition 1.1.0.1 .3.4678 бета 2, където проблемите за Internet Monkey Kombat турнири най-накрая са отстранени.



REVIEW

C&amp;C: Red Alert 2

RTS

# Red Alert 2



85  
ОБЩА

АВТОР: Whisper

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Westwood ИНТЕРНЕТ: [www.westwood.com](http://www.westwood.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 64MB RAM, 4MB Video

**M**ното пъти сме говорили за това, каква ключова роля имаха Westwood за развитието на стратегиите в реално време като жанр в компютърните игри. Също така досата пъти сме споменавали и колко нищожен е приносът на същата тази компания към съвременните тенденции в този жанр. Последните две заглавия (Dune 2000 и Tiberian Sun) бяха сами по себе си разочарования, макар и в много различни степени в реалните концепции в нов облик. Да не кажа голяма дума, но със затлен дъх очакваш да видиш какво ще ни предложи Red Alert 2. И така, след поредния мегаломански рекламен барах, с които заляжа целият свят, Westwood най-сетне пуснаха играта на пазара. Първото впечатление е, че са клонирани себе си. Външността твърдение може би е малко пресилено, тъй като тук става дума за много предпоглеждане и вкус. Тези от нас, които очакват революция в жанра, ще бъдат разочаровани. Другите, които са доволни и на еволюция, несъмнено ще останат доволни от "новите" идеи, оръжия и тактики, които Red Alert 2 ще предложи. Аз, като стар фен на Command & Conquer, не мога да не отговаря качествените промени в това заглавие, но не мога да пропусна пътнестият листа на инстинктивни иновации в него. Както цяло, и тази игра, подобно на Tiberian Sun, ще предложи на играчите старо със ново купе и някоя лъскави подобрения. Нека го кажа по друг начин - играта има много достойнства, много повече отколкото предполагах и се наявах, просто те не са онова, което играчите по цял свят вече няколко години очакват от башата на стратегиите в реално време.

## МИНАЛОТО

За незапознатите с предишната игра следва малко история. Всичко започва в средата на 40-те години, в тайна лаборатория на територията на Ню Мексико. По това време Съюзниците почти са спечелили войната (Втората Световна), но с цената на милиони жертви. Един учен (Альберт Айнщайн) решава да промени хода на историята - да поправи злините, езиминиранки човека виновен за всичко. Използайки свързъната машина на време-

то, Айнщайн се връща в края на 20-те години на века, когато младия Алдо Хитлер е още ученик. Приближавайки се до училището му, ученикът извика бъдещия покорител на Европа и му протяга приятелски ръка. Хитлер с недоволство прави същото - това е последната жест в живота му. Връщайки се обратно в своето време, ученикът се запомня как ще се отрази това на бъдещето.

Както се оказва във времето, свидетелят се освобождава от едно зло, само да се натъкне на друго. От Хитлер и нациз-

тие няма и следа, но това разчista пътя на един друг тиранин - Йосиф Сталин - да се разшища от Европа.

В крайна сметка това е положителната версия! Сталин завладява почти целия континент, благодарение на футуристични технологии, но със задържаните усънини на американците и съюзниците руската армия е разбита, а Европа е освободена.

Начело на руската държава е издигнат (не без подкрепата на американците) Алексей Романов, потомък на старата царска фамилия Романови. Шатите са доволни, че държат коннет на новия руски президент и с течение на времето (поне на пръв поглед) всичко си нава на мястото. Но изведнък Америка се оказва атакувана от цялата руска армия, която пак изненадва

американците с нови и нечувани технологии.



И тук идва вашия ред. Избирате на коя страна да застанете - на агресорите (Руснаците) или защитниците (Американците) - и започвате играта!

## НАЙ-ДОБРАТА ИГРА НА WESTWOOD ДОСЕГА?

Всеки, който е играл поне една стратегия на Westwood веднък ще се почувства в познати води. Екранният интерфейс на играта е превъзник незначителни промени в сравнение с легендарния Command & Conquer. Това според някои е голям плюс, но според мен е сериозен



минус, тъй като аз лично никога не съм го намирал за особено практичен, още по-вече в наши дни, след като игри като Dark Reign и Starcraft демонстрираха нагледно какво значи удобен интерфейс за стратегическа игра.

Заедно с интерфейса и основната концепция на играта се е запазила непроменена през всичките тези години. Имате един ресурс - злато - който ви е необходим за развитието на базата и закупуването на армия. Всъщност, има и скъпоценни камъни, но те са просто злато със стериди (дават повече пари). Както и в предишните заглавия, за да събирате златото ви

Miner, който след като събере необходимите ресурси се телепортира обратно в рафинерията си. Обратния път обаче е по стандартния метод - по пътеката, по пътеката та до златото. Руснаците от своя страна имат War-Miner, който няма възможност за телепортация, но за сметка на това има монтираната 20 ММ картечница на кабината си, която му осигурява достатъчна защита от пехотинци и леко-бронирани машини.

Всъщност това, което оправдава изцяло каквито и куисури да има тази игра са единиците, и по точно оригиналните идеи и много добрия баланс между двата лагера.

Не мога да не изразя възхищението си от това, което момчетата от Westwood са постигнали. Но за да не се разделям впоследствие, ще направя изключително крат-

ка и точна оценка на основните елементи на играта, и след това ще се върна на единиците, които заслужват изключително внимание.

Очевидно дизайнери-

те на играта са

се

слушали в оплакванията на играчите и нап-сетне са решили, че размерите на единиците ще хубаво да са по-големи от един пиксел. За пръв път от години в стратегия на Westwood няма да се чудите, какко точно управявате в момента - всички единици са няколко пъти по-големи от досегашните им инкарнации и много по-детайлини. Това в комбинация с увеличената разделителна способност, в която играта може да се играе, промени доста облика на Red Alert 2 спрямо предшествениците ѝ. Първо, ясно и отчетливо различавате отделните типове единици на екрана, и второ имате видим обхват над доста повече екранни недвижими имоти. Другият голям плюс в графично отношение е анимацията на единиците и сградите. Особено за-

бележителни са анимациите на специалните ефекти, взривове, изстрели, атмосферни ефекти и т.н. Много се смях и останах приятно изненадан когато след мощн възрив наредил единиците ми, всички машини подскочиха и се разтвориха от ударната вълна. Евала, плюсово. Естествено, тук трябва да споменем и филмовите откъси между отделните мисии, които са с изключително качество. Недостатък им е в слабата и пресимена (според мен) актьорска игра, както и във факта, че май времето им вече отминава. Много повече се радвах на времето на красните компютърни анимации между мисиите на C&C, отколкото на живота видео, което Westwood ни поднася сега.

В звуково и музикално отношение играта е на висота, но това не бива да изненадва никой - дори и най-капливите заглавия на компанията от Beiges, звуцът и музиката са били на изключително равнище. Музиката е здрава - комбинация от тежък рок и техно ритми. Музикалният гуро на Westwood Klepraski отново защижи репутацията си на един от най-големите майстори в бранша. Озвучаването на единиците също е доста добро, като особено забавни и гордни са репликите на руските части. Още една пчеличка за Westwood.

По отношение на Изкуствения Интелект ще кажа само следното - този аспект на Red Alert 2 заслужава най-висока оценка от всички досегашни игри от поредицата Command & Conquer, но все още има какво да се желае. Стария проблем на атакуващи винаги от една и съща посока и преследващи една и съща цел единици е налице и тук, и това хвърля петно върху иначе добра работа на програмистите. В крайна сметка то не може всичко да е идеално.

Така, сега да се отдадем изцяло на

## GAMEPLAY-Я

Тук ще тръгнем малко по-далеч. Както вече заговарях най-голямата сила на тази игра е богатството на колоритни и интересни единици и сгради. В общи линии Съюзниците разчитат на тактически филес и потайност, докато Руснаците залагат на сурова мощ и масовост. Както се досещате технологите и единиците на двете страни са отражение на тези философии. Например Съюзниците се възползват от разработената от Линнейн технология за движение във времето и благодарение на нея могат да произвеждат т.нр. Хронолегионери (Chrono Legionaries). Тези уникални единици вместо да се придвижват по конвенционален начин (по пътеката, по пътеката, та там) могат да се пренасят във времето посредством създаването от тях "времеви джобове". Хронометионери, когато се натъкнат на противник или сграда, могат да концентрират енергията



трябват timers (или както ние им казваме комбайнери), които бяха известни преди като harvesters и определено дълго време бяха най-слабото място в игрите на Westwood, поне до появата на C&C: Firestorm, където този недостатък бе наистина елиминиран - като по отношение на затардая (бяха изключително лесна мярка за врага), така и от техническо естество (това бяха единиците с най-безобразен изкуствен интелект в игралната история.). За мое огромно учаудление, един от най-съществените проблеми в поредицата е решен, при това по много елегантен начин. Американците имат Chrono



си върху съответния обект, като по този начин могат временно или завинаги да го прехвърлят в друг времеви период. Друга интересна единица от лагера на Съюзниците са Мираж танковете, които могат да се маскират като дървета или скали и по този начин остават незабелязани за противниците. Дори познати ни от предните игри единици са с подобрени възможности. Да вземем Шпионина, който може в Red Alert 2 може да бъде най-синтетичният оръдие на добрая тактик. Освен че се маскира като противникови единици и не могат да бъдат разпознати от врага (освен от кучетата му), шпионите имат огромен потенциал като саботори. Значи те могат да спрат електричеството във вражеския лагер, като по този начин блокират всичките му защитни установки, да възстановят "fog of war"-а на противника, което практически скрива отново картата; да краде пари от рафинериите и не на последно място, да краде технологии от вражеските сгради.

Руснаците от своя страна залагат на директивния подход - чрез брутална сила и пълница от пехотинци, танкове и артилерия. Техните ефтини и лесно достъпни единици са скъся създадени да умират, но с телата си да премахват врага. Дори една от специалните сгради на руснаците клонира всеки произведен войник - плащате едно, получавате две! От друга страна е безпрецедентната унищожителна мощ на руската армия - такива единици като ракетната установка V3 и въздушния гигант Киров са само отдален пример за огромния разрушителен потенциал на братушките. Старите познайници - взривоапасни Иван Грозни (Crazy Ivan) и "психарят" Юри (Yuri) са отново на линия, но много по-добре екипирани и по-опасни от всякога.

Това са само част от единиците, които ще срещнете в играта. Като цяло те придават интересен иносън на геймплея, тъй като дизайнерите на играта са ги замислили така, че те взимат до се допъват в смъртносни комбинации. Така например ако играете със съюзниците можете да върнете шпионите във вражеската база и да измоките захранването ѝ. След това с помощта на безценната Хроносфера (Chronosphere - специална постройка на съюзниците) телепортирате група тюленни (Navy Seals - специални единици на същите) в осакатената противниковата база, където специалните части могат да взривят много сгради и да нанесат сериозни щети на врага. Алтернативният подход на този е да пратите група Хронологионери и да предизвикате паника чрез "преместване" на сгради или единици назад /напред във времето. Руснаците от своя страна могат да забъркат не по-малко опасен коктейл с главни примерни съставки Иван и Юри. Значи набемъзва си Вания няколко обита-

тели на местната фауна (да речем крави) и има слага по шашка динамит. След това неговия добър другар Юри ги обсебва с телепатичните си способности, и вие изпращате експлозивното стадо във базата на нищо не подозирания противник. Следва силен взрив и ... телешки бутове, американски знамена, ботушки, рога - ясна ви е картичката. Това е само един пример, а възможностите са много. Дори обновленията Tesla Trooper може да бъде полезен не по предназначение - например група такива единици могат да бъдат застъпени да зареждат със собствените си заряди защитните Tesla установки, като по този начин увеличват техния обсег и разрушителна мощ. Това са само част от единиците, които ще видите в играта. Стандартните единици са само две-три за всяка страна, всички други са изключително оригинални и интересни като замисъл. Играят предлагат огромни възможности за взаимодействие между отделните класове единици, което много рядко

нагледно разликата между новобранец и ветеран. Независимо дали говорим за танк или пехотинец "обърната" в битките ваши части могат да се справят с не-колократно превишаваща ги на брой противник. Ветераните са по-бързи, по-точни и с по-голяма огнева мощ. Освен това те придобиват възможност постепенно да се лекуват, а някои от тях получават и допълнителна атака на най-високата степен на опит. Така например ухаяващите въздушни гиганти Киров на последното ниво на опит хвърлят не само стандартните си унищожителни бомби, но и ултра-деструктивните Tesla бомби. Третото е наличието на т.нр. Tech Buildings, които може да пристават или да отсъстват от картите. Това са четири специални сгради, които след като бъдат "приобретени" към вашата казуза посредством инженер (engineer) носят определени бонуси. Ако имате болница (Hospital) можете да изпращате в нея ранените си пехотинци да се лекуват. Превземането на преден (Outpost) ви позволява да ремонтирате повредените си машини в него. Петролните Рафинерии (Oil Derricks) са постоянен източник на средства, а Летището (Airport) ви дава възможност да изпращате парашутни отряди на избрани от вас места, през определени интервали от време.

Нямахме много възможност да пробваме играта в мрежа (много сини заглавия наведнати със събраха), но несъмнено има хляб в тази насока. Още повече, че пичовете от Westwood са измислили една много елементарна, но и доста интересна новост. При игра в мрежа, можете да избирате страна с която да играете, като в зависимост от избора ви ще ползвате една уникална единица. Американците притежават определени интервали от време, могат да пускат парашутисти над вражеските територии, французе имат Grand Cannon, германците разполагат с могъщите JagdPanzers (унищожители на танкове), а британците имат обучени snipers, които са универсалните убийци на пехотинци. Корея имат самолетите Black Eagle, а руснаците имат стражовите Tesla танкове, Куба, Алибия и Ирак имат в арсенала си респективно терористи, самовзривяващи се камioni и ужасявящите Desolators, които правят терена радиоактивен.

## ЗА КРАЙ

Без съмнение това е най-добрата игра на Westwood до този момент. Red Alert 2 определено се нарежда сред най-добрите стратегически игри за последните години. За мое огромно съжаление тя не е "The Next Big Thing"(TM) в света на стратегите. Но да не се отчаяваме - Sacrifice все че е на хоризонта .

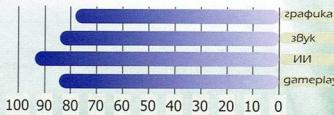


се среща в жанра и разнообразява геймплея по изключително елегантен начин.

Тук трябва задължително да отбележа три неща, които ми направиха много приятно впечатление в играта. Първо е възможността да бъдат окупирани сгради, което ги превръща в малки крепости. Това на практика означава, че с николко пехотинци може да бъде забавена и дори разбита една малка армия, като ний-хубувото в случая е че войниците остават непокътнати. След разрушаването на сградата може да окупирате следващата и по този начин настъпвателното на врага, като в същото време подгответе защитата в базата си. На второ място исках да отбележа изцяло променената и развита система за трупана на опит на единиците ви. След определен брой унищожени противници и в зависимост от класа им, вашите единици трупат опит. За пръв път в стратегия в реално време без да трябва да заничам върху съдържанието на екрана и да правя изчисления виждам



# STARSHIP TROOPERS



**80**  
ОБЩА

АВТОР: Snake

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Hasbro ИНТЕРНЕТ: [www.hasbrointeractive.com](http://www.hasbrointeractive.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

**Д**а ви кажа, това игрите по филми са опасна работа. До такава степен са ни наплашили, че като се появи нещо подобно в редакцията всички измъкваме сребрните кръстове и връзки - с чесъ и започваме да заболяваме диска отдалеч, протегнати към него съответните артикули. Подобна е и реакцията на всеки средностатистически геймър. Желанието, емоциите от някое запомнящо се филмово събитие да бъдат пренесени на монитора в къщи отдавна е мъртво, погребано под тонове разочарования. Знаете ли каква беше репликата ми докато взимах диска, която всички поддържаха гнусливо? "Бе, аре от мен да ми, дайте ми я, да драсна една страничака за От крак на крак". Без да съм виждал играта, без да знам дори шинбаният жанр, фирмата производител или каквото и да е друго освен факта, че надписа на диска съвпада със заглавието на филма на Пол Верховен от 97-ма. Как после да ми повържа човек, че дигиталната интерпретация на Звездните рейнджъри си е съвсем прилична игра след като на мен самия ми е трудно да си повържа.

**Обаче**, вярвате или не, Starship Troopers наистина е заглавие, което си струва да присъства в колекцията ви. Особено ако сте харесали едноименният филм и съкращението RTS е изместило от активната в лексика арханизм като ядене, сън и секс. Но нека да караем по-ред. Учтиво пропускаме сюжета, който разисква войната между хората и пасми-



на извънземни хлебарки (който, както се забелязва и във филма, е търде далеч от дълбоко-философската същност на книгата) и минаваме към същността на играта. Въпреки, че ви я представям като RTS, тя въобще е изключително интересен хибрид между стратегия в реално време, ролева игра и екшън. Като съвточнението

на отделните части в цялото е горе-долу 20/50/30. Всичко това е облечено в задоволително добри 3D дрешки и е подпътено с великолепни специални ефекти. Въобще последното си има и съответната висока цена. Не знам на вас как ви звучи PIII 733, 128 RAM и Voodoo5, но съм сигурен, че не ще толерирате поведението, кое то игра реши да демонстрира, поне пред мен. А именно: да сече упорито и също тъй упорито ми къса нервите,

докато не свалих резолюцията на 800X600 и не занесих цветовата гама. После нещата потърхаха сравнително нормално. Но да се върнем на играта. Та в нея, значи, си имате определен брой войници, всеки от които с цяла редица показатели като точност и жизнени точки, свободни слотове за оръжия, броня и специални технически съоръжения, които вие съвестно ще трябва да си попълнете преди съответната мисия (или пък да кликнете на бутона auto select, който свирпа тази работа вместо вас по начин, който за пореден път доказва истинността на поговорката за врага на вълка). Споменатите военизирани субекти в началото са един обръкан и задоволително некадърни редици, като единствено командир им може да се похвали с някакви по-високи показатели и чин. Имате в предвид, че тук чинът е изключително важен показател и не се ограничава само с по-шарени пагони. От него зависи достъпът на съответния индивид до по-добри брони и оръжия. "Как се стига до повишението?" - ще попитате. С трепане на бублечки и изпълняването на mission objectives, ви отговаряме





REVIEW

STARSHIP TROOPERS

RTS

**Някои съвети:**

Когато загубите някак войник на мястото на трупа му остава верижка с плачките с номера и името му. Прибърайте тези плачки, защото в противен случай съответният армеец ще се брои missing in action и ще губите експерIENCE.

"Търсите" и проче защитни съоръжения по терена могат да бъдат управлявани само от войници в биконовена броня.

Това, което ви казах преди известно време за изкуствения интелект е вярно и не е лошо да го имате в предвид, когато задавате степен на агресивност на войниците си. Защото тук "агресивни" наистина означава "агресивни" и като нищо можете да изтървате нещата от контрол, ако накарате подчинените си да озвесят.

В играта имат ограничен брой мунции (синия лентичка под health-a) за всяко оръжие и когато присъщият войникът превърнува автоматично на никаква безкрайна и доста неефективна картечница. Тей че се оглеждайте за кашони с мунции. Има ги на всяко ниво.



веднага. Това ще ви дава ехperIENCE, на базата на който, по някое време, войникът бива повишен и получава бонус към основните си показатели. Тази особеност превръща създаването на стабилна група от ветерани в основен клон към успеха. Ако в някоя от късните мисии избият по-голямата част от стабилиния ви екип и ви се наложи да сложите на негово място зайци, които не могат да носят брони и яки пушки но само ще го издухат много злобно, но и ще разберете точно какво имам предвид. Иначе самите мисии представляват изпълнение на серия от (най-често еднообразни) обективи-и на ададена карта (при картите поне се забавляват повечко разнообразие), като след приключването на мисията трябва да доспигнете до определено място, откъдето ви пристира космическият кораб.

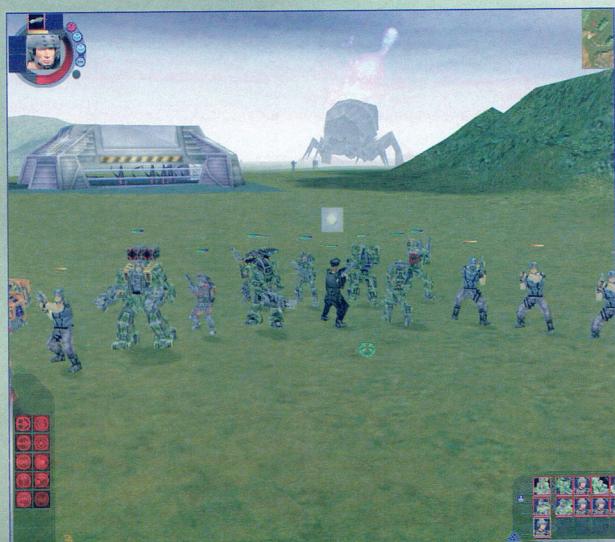
**Образно казано** - мисияте за ST като за кръстоска между Jagged Alliance и Myth и ще сте напълно наясно за какво става дума по отношение на Геймплея. Към всичко това прибавете и прекрасно пресъздадената атмосфера от филма (Появата и унищожението на чудовищната буболечка Танкер или неконтролируеми-

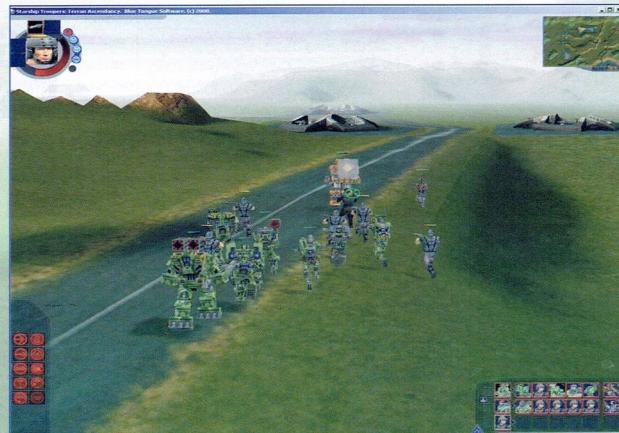
ят хаос и нарастващото чувство на ужас и безпомощност при масовото нахуяване на гадините в базата ви, са неща, които просто трябва да преживеете. Отново. Само дето този път няма да сте кратко приседнати в киносалонна с пакет пуканки, а ще сте в центъра на събитията и всичко ще зависи от вас). Но дори и това не е най-добра новина. Хванете се за стола, дивана, леглото, тоалетната чиния или на каквото там седите в момента, защото ще напишат нещо, което не вярват, че ще се появи в моя стая в близките десет години.

**ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЛЕКТ Е ПОЧТИ ПЕРФЕКТЕН.**

Като се започне от забележителния pathfinding (знат, че е мързна дума от края време) и се стигне до напълно адекватното и сприкающо реалистично поведение на хора и извънземни, като първите са най-послушната пасмина, която съм срещал в стратегия до сега. Правят точно това, което исках от тях. Чак да се размекнеш от умиление. Не че няма някои гафове и по този параграф, но, в сравнение с тези при конкуренцията, те изглеждат просто като дребни недоглеждания.

**Въщност**, освен вече засегнатите (и засегнати ме) неприятни системни изисквания и упоменатото еднообразие в мисийте, Трууприте имат само още два недъла. Непринемимо завишена трудност (а за капак не ще можете и да се движите по време на мисии и ви чака нескончано преиграване) и абсолютната неясност **КОЕ ЗА КАКВО СЛУЖИ, АДЖЕБА!!!** Tutorial-ът няма да ви научи на почти нищо, няма и помен от някакъв вид help,





описание на оръжията и предметите, системата за разпределение на опита, екипиранието на войниците... Нинчици. Мисиех си, че това е проклтието на лишената от книжка с указания пиратска версия на играта, но се оказа, че съм в огромна заблуда. Защото в ръководството приложено към оригиналното копие на Starship Troopers тези неща също отсъстват. Еба си мамата. Изиграх шест мисии без да успя да разбера за какво служи шибаният бинокъл, защо когато някой от моите хора умре понижка го братят KIA (killed in action) и загубата си е единствено за мен и родата му, а друг го пишат MIA (missing in action) и ме санкционират, давайки ми по-малко опит, ами тия "търети" (кули - бел. прев.) - част от терена ли са просто, ако ли не как да ги използвам, каква е разликата между някой "гънове" (пистолети, пушки, пушкалки... - бел. прев.), отличаващи се единствено по картинаката си в инвентара... И тъкмо когато бях решил да зарежа играта, да тегля една майна и на интелект и на атмосфера, да ѝ забучка 60 процента и наистина да я натира в крачната рубрика (ох, де той кисмет - бел. ред.) попаднах на един сайт в Нет-а, където всичко, което ме интересуваше, беше надлежно описано от незнайен благодетел. И играта се разкри пред мен в цялата си прелест. Давам ви по-важната част от научената информация с надеждата и вие да оцените по достойнство Звездните Рейнджъри. Извинете ме за телеграфния стил, но просто нямам място, а - повярвайте ми - играта не може да бъде играна адекватно без информацията поместена по-долу.

#### СПЕЦИАЛНИТЕ ЕДИНИЦИ:

Те са четири (вида). Стандартната, Scout, Marauder и Command. Всяка от последните три си има по три класа, като клас 1 е най-добрият. По-качествените брони стават достъпни за войните ви след като бъдат повищени в чин. От вида на бронята ви зависи и броя на оръжията и

се поставят в свободните слотове до всяка група. Веднъж сдobili се със съответната специална единица, можете да превърнете всеки от войниците си в такава. В смисъл да не плачете много, ако ви умре доктора, примерно.

**Доктор (Medic)** - Знаете за какво става дума.

**ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА:** Paradise Lost

Специални умения:

**Heal** - Лекува ранените войници. Освен шарените светлинни ефекти, съъстъпвачи процеса, прави впечатление фактът, че войниците в никоя по-тежки броени не могат да се възпроизвадят от това умение. Както и самият доктор.

**Medevac** - Позволява ви да евакуирате и съживявате убитите ви войници. Естествено, ограничен брой пъти са мисии, която респективно го превръща в екстра за пазено единствено за опитните ветерани, които не могат да си позволят да изгубят.

**MIST (Mobile Infantry Stealth Technology)** - Кръстоска между шпионин и снайперист.

**ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА:** CLASSIFIED

Специални умения:

**Cloak** - Невидимост.

**Snipe** - Пинч визза в sniper mode и действа като "Raider". Изтребва ги до крак. Лошото е, че са му твърде ограничени мунции.

Брой на войниците със съответния чин, които можете да имате във възвода.

ЧИН	МАКСИМАЛЕН БРОЙ
1st Lieutenant	1
2nd Lieutenant	1
3rd Lieutenant	1
Sergeant	3
Corporal	3
Lance Corporal	6
Private [PFC]	no limit

войниците, които можете да носите. Войниците с обикновени брони могат да носят по едно оръжие. Тези със специални брони от 2-ри и 3-ти клас по две, но трябва да превключват между тях. А тези със специални брони от първи клас да използват и двете едновременно. Освен това специалните брони от 1-ви и 2-ри клас имат специални реактивни раници (клишият воинце), с чиито помощ приносителят им може да прави огромни скокове.

#### ДЖАДЖИ

Техническите джаджи са изключително полезни, стига да знаете за какво служат.

**Targeting System** - увеличава точността.

**Field Binoculars** - увеличава perception range-a

**Combat Harness** - позволява на войниците

**Боен инженер (Combat Engineer)** - Облечени в нещо, съмнително наподобняващо на работба, с който Римни нагърли мамчето припъват във втората серия от по-редицата. Приятно бронирани и сравнително добре въоръжени с някаква електрическа гнус, която защемства бубличките.

**ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА:** Royalty I

Специални умения:

**Repair** - Нали ви казах, че не можете да heal-vate вашина хора, носещи тежки брони. Е, да, ама можете да ги поправите. Умението е бланцирано като същия клавиш като heal-a та има как да се ъзъркат.

**Lay/ Destroy mines** - Поставя или обезврежда мини.

**Екстрасенс (Special Talent)** - Агент Кейн, ю нига. Шегувам се, де.

**ДОСТЪПЕН СЛЕД МИСИЯТА:** Mindsnare

Специални умения:

**Sense Arachnid** - Открива скрити бублички или такива под psi-контрол.

**Force Field** - Включва щит. Същото като power shield-a на command suit-a.

**Control Mind** - Поема контрол над някоя бубличка и тя започва да атакува своите.

**Psychic Shadow** - Става невидим. Същото като cloak-a на MIST-a.

#### БРОНИ

И те са четири (вида). Стандартната, Scout, Marauder и Command. Всяка от последните три си има по три класа, като клас 1 е най-добрият. По-качествените брони стават достъпни за войните ви след като бъдат повищени в чин. От вида на бронята ви зависи и броя на оръжията и

те в обикновени брони да носят повече оръжия и амуниции.

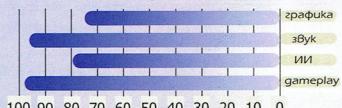
**Combat Booster** - лекува раните на войника.

**Heavy Nerve Gas** - служи за запечтанване на дупките на бубличките без употреба на артилерия.

**Nova Bombs** - чудовищно мощни и респективно чудовищно редки бомби.



# DELTA FORCE: Land Warrior



96  
ОБЩА

автор: Don Perino

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Nova Logic ИНТЕРНЕТ: [www.deltaforce.com](http://www.deltaforce.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

**З**наете ли какво ми се случи тези дни? Записах се в клуба по екстремни спортове "Делта". Как като какъв? Като пехотинка естествено, Land Warrior му викат западните, ама тути си е кашмирска чиста. Трамбоваш няколко километра пеш и после трепеш разни чичковци дето толкоз ги е срам да си покажат мутрите на светло, че ходят с по един член чорап на главата.

Не, сериозно Delta Force си е вече факт. Играта е достоян продължител на DF 1&2 във..., ами във всичко.

**Като** наистина игрицата много точно детектва с каква видеокарта разполагате. Дотук нищо особено - и DF 2 детектва, ама едножник беше такъв, че дали играш с Riva TNT 2 или Intel 740 беше все едно. И тук идва изненада номер 1. Бях чувал за новия преработен софтуер на Nova Logic, който ще използва и видео картиите ни, а не само RAM-а (да се вечни транзисторите му). Тъй, като бях играл демо версията и бях останал с много добри впечатления, с трепет си избрах персонаж , с който да се асоциирам по време на играта, пречото надв-натри инструкциите и тръгах "на лоб". Повечето от вас знаят, че Delta Force е shooter от първо лице. Като член на антитерористичните групи "Делта" вие се занимавате с всякакъв вид контратероризъм: убивате лошите, взривявате им доставките от оръжие, крадете им заложниците, обезвреждате им бомбите, казах ли, че убивате лошите, и такова ...-ъ-ъ-ъ-с онуй черното лъскаво нещо (снайпер се казва) право в десната - буум! Дааа, Делта-та е рай за снайпера (Ууу, Пуси Ловър!!! - бел. ред.). Ако общувате с часове да дебнете противниците си и да водите дистанционна война, това е вашата игра.

**И така**, почнах си аз игра, и тя наистина върви по-леко от предишните версии, и излежах къде-къде по-красива. Но въпреки всичко не се заблуджавате - с по-малко от 96 MB RAM играта вече ще е мъчение. Спом-

няте ли си изненада номер 1? Тя дойде като видях DF 3 на машина с GeForce???. Оказа се, че аз, с моя "жълтък" Matrox G400 Max, според разработчиците от Nova Logic, ставам единствено за блокула. Че имам проблем с текстурите забелязах и по-рано, но разликата беше поразителна. При мен сенките биха огромни черни квадрати, обрамили всяка вещ в екстернора, и където имаше текстури с прозрачност, виждах целите квадрати, оцветени в някакви идиотски цвета. Като цяло текстури не ми липсваха, но всички биха в убита пастена тонализът, а бкувките биха като разделени с кисеинка. И тук ще надигна своя глас за протест. Защо тия мизерници ще се гаврят с притечелите на Matrox по такъв начин, че после да чакам часове в интернет за ня-

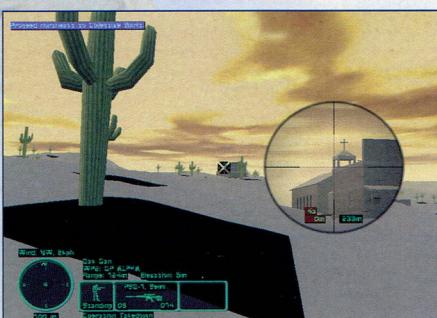
каяв пач, без който играта не е същата. Тук ще цитирам изказването на Alex III по повод проблема ми, а той, повтаряйте, знае много добре какво говори: "Тия от Nova Logic правят много бъгов софур!". В превод на български, това е крайно неприятна оценка за работата на програмистите. Но, така или иначе, аз продължих да играя и открих, че играта си е все толкова просторавато - бъгово - наивно - гениална. Едно от онези удоволствия, които ни излизат през носа. И не само оттам. Сещам се за едно-две нещата съзврзани с трилер и макумули.

Да започнем с оръжиета. Тук има ГОЛЕМИ промени. Като начало има много нови съмртоносни играчки. Заслужават да се споменат скорострелната помпа с дисков пънчил, автомата "Калашников", револверния гранатомет, и снайпера със заглушител, в който се влявих до живот.

Втората промяна е, че сега, преди мисия, можете да се екипирате с по едно основно оръжие (гранатомет, автомат или пушка), едно второстепенно (някакъв картечен пистолет с висока скорострелност), едно експлозивно (мини "Клеймор", ракетомет , C4) и отделно останалата екипировка и гранати.

**Третата** промяна е в прицелването и стрелбата. Сега вече мерника ви играе. Което ще рече, че когато използвате оптика, колкото подалеч се прицелвате - толкова по-вече кристието ще шава. Ами тогава какво става с оръжиета без оптика? Просто те така подскочват в ръцете ви, че е невъзможно да изстреляте повече от два куршума наведнъж горе-долу в една и съща посока. Същото се случва и с оптичните оръжия, когато не използвате оптика, но в много по-малка степен.

Четвърто важно нововъведение - сега можете да изхвърлите основното си оръжие и да се сдобите с нещо трофеено. Единствено тежките картечници не можеш ги отмъкна със себе си: пущаш на място докато им съвршат патроните и бягаш. Да, ама трофеите из





чезват около пет минути след като сте "споминали" собственика им. И в подщевните им гранатомети никога няма гранати. Бурята с изчезването на оръжията се разрази в една мисия свързана с разрушаване на контейнери с оръжие. Понеже не можех да мъкна едновременно снайпер и револверен гранатомет, а отделните доставки отстояха на големи разстояния една от друга, използвах добрия стар, познат и нарастващ начин за носене на повече неща, отколкото може да събере инвентара ви (но това съм го срещал само в RPG-та и квестове): Тъй като десет метра с единото оръжие, свършваши си работата с него, изхвърляш го, връщаш се за второто, отиваш до третото, свършваши и с него, изхвърляш го, пак взимаш първото и така до края на мисията.

**Доста** от задачите ви включват прочистване на малки затворени прост-



В рубриката ни „Откринете десетте разлика“ ви представяме загадка с повишеная сложност. Снимката в ляво е взета от Matrox G400, а от дясно - TNT 2 Ultra.

вите същия сюрприз. По-начатените от вас вече се сещат, че това е неостранливия проблем с клипинга - разни части от вас и противника се подават през стени и подове, затова - отваряйте си очите на четири. Терористите-снайперисти са преминали курс по допълнително обучение, и дори на нормална трудност често няма и да разберете от къде са ви ученали. Като цяло се борите срещу измислената египетска немелания група „Въоръжен Народен Фронт“ (хи-хи-хи). И понеже кампанията не предлага щалостен обзор на мисии, така и не следих

вас. А след като най-позорно ви застрелят и чуете мазен негърски глас, произхождащ от бивша френска колония да възклива весело: „Al Toushe!“, вие при поискват другия път на всичка цена да му вземете скалата. За звуките ще кажа само едно - перфектни. Абсолютно копират звуците от бойното поле.

Четох в една статия, че звуките в DF3 били ужасни и било много лошо дето нямало музика. Явно мащабното не е ходи още войник, за да знае, че който слуша уокмен по време на акция се нааква (бел. пр.: насира). (Ако изобщо му дойде наум докато е зает да си прибра червата обратно - бел. ред.) Това е от малкото игри, в които можеш да определиш къде е врага само като се позавърти и послушаш добре.

А сега, сержант: - **ЛЕГНИИИ!** Да, в голямата ловка, точно там. Пригответи оръжието - това не е учебна акция - нишо, че си мокър. Ще съхнеш, когато и ако се върнеш със заложници. Сега се послушай добре. Чуваш ли блатора, вътръстъ шумомолящ в тръстиките, квакането на жабите, джакането на кубинки и щракането на затвора на „Калашник“-а. А сега се огледай! **Квоу!!!** Нищо не виждаш?? Ами включи си визиора за нощно видянде, бъдиване! Така е по-добре нали? Мъгливо е, да, но това е в твой плюс. Изчакай патрула ей зад онзи хъм - чудесно място за пусня... (бис на редактора: Уууу, Пуси Лоъльър)

Сержант **Тенекиено канче** попъзя зад посочения хъм и зачака. И понеже патруът не бързаша да умира, ти си затанчиха една песничка, която всички сме чуvalи, но в малко по-различен вариант. Пееше бавно, уверено, с акцент и толкова тихо, че даже сам едвъ се чуваше: „Май пуси ис оувър ди оушън, май пууси ис оувър дъл сий, май пуси ис оувър ди оушън( бел. Dimensin: оувър май шоудър), ой бринг бек май пусси тууу миии. „Ра та-та-та! Тум!“ (бел. ред: -Абе, ти си знаеш...)



ранства. Когато влизате в стая, стоящи те вътре терористи ви гледат тълько около секунда и след това безлогощно ви застрелят. Изчакването изглежда достатъчно глупаво, ако се натъкнете само на един противник, но ако са трима или четириима, това е единственият ви шанс за оцеляване. Затова влизайте на стъпки, както разкриват постепенно вътрешното пространство. Ако пък не успеете да реагирате например - прикрийте се. Тук му е място да спомена, че Delta Force 3 е с извъншна трудност, спрямо предшествениците си. Лошият и изправят един пънител след вас, прегрупират се, а може и да ви последват. Ако вдигнете голяма дандания, някои врагове вече ще ви очакват (ще стрелят преди вас) и ще са викнали подкрепление.

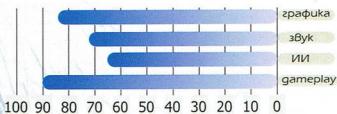
**Внимание!** Проблемът „стрелящи къщи и стени“ все още съществува, така че, ако абсолютно безобидната плиническа хижичка в пусне едно курушумче в глупавата кратунчица, то фрагчето не е на къщичката. Вътре има „враг стая“ и ако сте по-наблюдателни, ще му напра-

за бройката им. Има и единични мисии, които дублират другите.

Понякога имате помощник. В интерес на истинската той се справя удивително добре, выпреки че не се съобразява много с вас. Механиката на реакцията на телата при попадение продължава да е много добра и почти се приближава на тази от „Soldier of Fortune“. Противници ви зализват с викове и ругати на смесница от испански, френски и руски с английски акцент. Когато изнервите някой гад, той започва да крещи по ваш адрес на равни интервали от време. Което пък изнервя



# ZEUS



АВТОР: Der Wolf

80  
ОБЩАПРОИЗВОДИТЕЛ: Impression ИНТЕРНЕТ: [www.sierra.com](http://www.sierra.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

**М**ечти, мечти... Често ли мечтаете? И за какво? Наред с лесно изпълнимите мечти (Mercedes SLC, ежедневна почивка в Апилте...) има и невъзможни мечти и точно те са най-съкровени и красиви. За мен възможността да видя, да усетя атмосферата и красотата на античния свят е точно такава лемешна мечта. Сами разбираате, че това е невъзможно и един от начините да се докосна до така желаната от мен епоха са компютърните симулации тип "Caesar" на Impression.

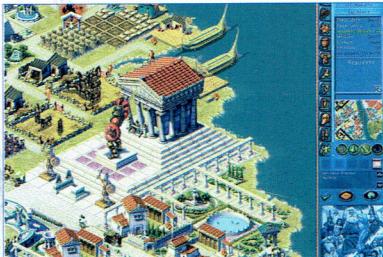
Често да си призная, след PHARAOH, и CLEOPATRA, (за тях можете да прочетете предишните ни броеве), изпитах известни опасения относно качеството на ZEUS. Но един сериозен производител на игри се "изложи" експлоатирайки стари разработки. Със смесени чувства на надежда и подозрение инсталирах играта...

...Красива графика и приятен звук, в това, знаех че ZEUS, няма да ме разочара, но питах се, дали авторите са успели да създадат най-важното - атмосфера и завладяващ геймплей. Отговорът е ... Да! Да! Успели са! За огромни изненади и още по-голяма радост, ZEUS е едно прекрасно виртуално

выпълщение на антична Гърция. Имайки предвид, прословутата американска необразованост се опасявах за вида, който ще има PC-варианта на любимата ми антична страна, но за моя радост, разработчици са усетили и още по-важно, успели са да пресъздадат духа на античния свят.

В играта, вие влизате в ролята на управник на древногръцки полис, на вашите плеши леки отговорности за изграждането и нормалното му функциониране. Тази задача е от най-леките и ще трябва да вложите цяла си енергия и изобретателност. Ще се занимаете с организиране на строителството, производството, търговията, дипломацията и армията на вашия град. Играта почива на принципите заменени в CAESAR, PHARAOH, и CLEOPATRA, но въпреки всичко тя не е пърният add-on, а съвсем нова и самостоятелна игра, като авторите явно са си взели бележка от слабостите на предишните заглавия и са оправили това-онова.

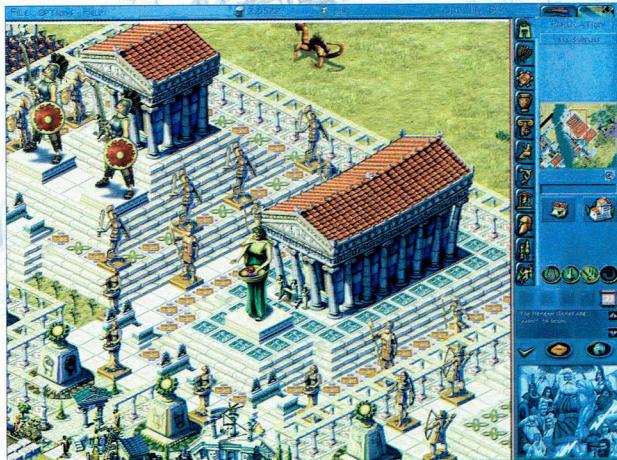
Бедната се набива на очи, променя облика на играта. ZEUS излежда, някак по-шеговит, по-весел и по детски ша-



рен от предишните заглавия, липсват съవршени храмове и сгради от CAESAR, няма я тържествената монументалност от PHARAOH. Въобще всички анимации и картини носят комичен елемент, от разносничите през войните до тях до "татко" Зевс са направени с характерно чувство за хумор. На по-наблюдателите от вас е направило (или поне би трябвало) впечатление, че предишните игри носят имена на хора: CLEOPATRA, CAESAR или титли на управници: CAESAR, PHARAOH, и ако следваме този принцип играта трябва да се казва Пеприкъ, Клеомен или друг някой, древногръцки управник. Но тя носи името на "гръмоверхец" и това, ще се уверите сами, не е никак случайно.

**Боговете** буквално "ходят" по земята и сред хората, тяхното влияние върху ръководения от вас град е изключително синон., те ще ви благословят и защитават, но могат да нападат и рушат. В ZEUS ролята на боговете е несравнено по-голяма от тази в предишните заглавия на Impression. Авторите са включили, дъванайст от най-популярните елински богове, като съвсем точно са съобразили характерните им черти и "специалности". Ще ви изброя само част от тях и то тези, които по моему са най-полезни или опасни за вашия град:

**Несъмнено** първи е "Господаря на Олимп", "Гръмоверхец", "Победителя на титаните", всичко това е, ТОЙ... ЗЕВС. Постройте, негов храм и ще получите **оракул**, победа в битките (два мерцедеса вила на Хавай и други такива дребни придобивчици), защита от другите богове и благословия за града. Храмът на по-големия му брат, Посейдон, "Царят на океана", Покровителя на морските битки, пристанища и риболова, ще да

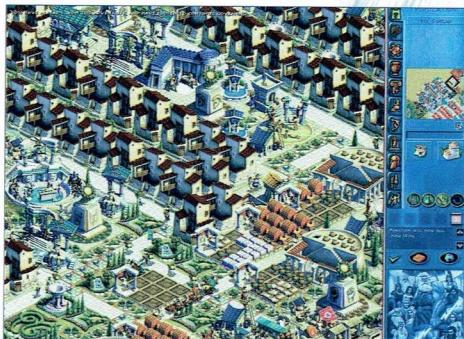




**Бог Аполон се смята за покровителя на оракулите и пророчиците, най-известни оракули в античността се е намирал край град Денфи, на мястото, където Аполон убива огромния дракон Питон. Дъщерята на троянския цар Приам - известната пророчица Касандра получава ясновидството от Аполон. В античността много от важните въпроси съврзани с живота на градовете се решават след консултация с известните оракули Пития и Сибила. Характерни са техните неясни отговори, които се нуждае от допълнително тълкуване.**

ри с победа вашите триреми и ще подобри риболова в града. Горещо ви препоръчвам, да построите също и храм на Аполон "Сребролъки", освен че лекува, и в храма му има оракул, защищаващ града, Аполон не се "страхува" да се бие с разни гадини митични твари, а веднъж дори се скепка с "чично си" Хадес. Последен от "задължителните" храмове е този на Арес, богът на войната, освен късмет в боя, от него получавате, шестнайсет митични война, които сериозно ще повишат силата на вашата армия.

В процеса на игра ще опознаете и другите богове и богини, като в гарантим голями неприятности, когато се съблъскате с "тънката им страна". Намразих до смърт, бок Хефест, (да окучее и с другия крак дан), проклетата гад нахуд в града, рушейки стени и къщи, запали складовете и срина всичките ми работилници. Тази и много други ужаси и неприятности ще ще споходят, но не се отчайвайте, вдигайте храмове и се молете пренебрегнатите богове да не забележат проявленото от вас неуважение.



**Освен** богощето, за прекрасната атмосфера на играта допринасят Героите и митологичните създания. В играта ще срещнете много от античните герои познати ни от старогръцките митове. Без тях не можете да победите чудовищата изпратени от богощето, за да ви накажат (за неплатените данъци и такси). За съжаление няма нищо безплатно, героите се нуждаят от светилище и ще се наложи да удовлетворите клук капризи на "звездата" (а както знаем Крали

Марко и подобните му излизват по една бъвна вино и изядват поне по един вол за вечеря). Храбрите герои, се сражават с ужасни чудовища, познати ни от старогръцките легенди. Персей срещу Медуза, Тезей срещу Минотавъра, Язон и златното руно са само част от приказните герои и приключения в ZEUS.

Чудовищата в играта също са изпипани отлично, като авторите са съобразили с



характерите им черти. При появата си, Горгоната Медуза ме заплаши, че ще напълни града ми с нови статуи и за мой ужас изпълни замаканите си. Грозницата, нахуд в града ми и започна да вкаменява наред, продавачи, атлети, философи и граждани, докато Персей се довлече, града ми напомняше ателие на скъпкултор. Няма да развалим, удоволствието от играта, като ще разкрия всички "Монстри", те сами ще се представят, сеейки смърт и разрушение.

## КАМПАНИИТЕ

ZEUS е разделен на кампании състоящи се от отделни сценари. Всяка кампания, пресъздава отделен отрязък от историята и легендите на Елада и завършва с никакво събитие от историята. Например кампанията с Атина започва с борбата на града срещу господството на цар Минос. Преминава,

през епичния бой на Тезей с Минотавъра и завършва с превземането на персийския град Сарди. Кампаниите са създавани наистина майсторски, всеки детайл е съобразен с реалната история. Уникатният свят на древна Гърция, колонии, метрополии, съюзи и вражди се преплитат в вашиите задачи в текущите сценари. За краен успех трябва да поддържате здрави съюзи. Начинът е един, често изпращащи на

съюзниците и васалите си подаръци и изпълнявате в срок исканията им. За "алчната ми душница" беше особено неприятно да раздавам, създаваните с много усилия ресурси, но в античния свят връзките и съюзите са почивали на даровете, взаимното доверие и простижа.

И най-добрата вест - за да завършите отделен сценарий не е необходимо да "ощастливите" целия античен свят, гадиня показа-

тите пред разни plebeii "нямали били театър, малко им били философите", "Ами ни ви и трабват, тървуни такива". За крайния успех в сценарите ще имат напълно изпълнени задачи, да се построи храм, да се убие чудовище и др. такива. Точно тези взаимосъврзани "задачи" създават кампанийността и ще ви накарат да прекарате часовете пред монитора.

И накрая идва най-нейната част от статията-хвърлянето на катран в кацата с меда. Какво не са изпипали в Impression? За съжаление, воденето на битките! Войските ви се събират по начин коренно различен от тези на предходните заглавия. В антична Елада армите са били на принципа на опълченето, всеки годен да носи оръжие мъж е бил обявен да се бие в защита на града, като се въоръжава съобразно своято идентично състояние. Така е и в ZEUS. Чудесно ще кажете, какъвто е проблема? Бедата е в пътната "олиграфия" на вашите войски, те не само не се бият, като подобава на гръцки хоплити, но и място на бойното поле не могат да си намерят. Боят в Звес не само не е по-добър, но и дамече отстъпва на битките от CAESAR. Още в обучаващите нива се убедих, че е по-безбомезено да платя на настъпващите гръцески войски отколкото да се бия. Ако кажете, че постъпвам страховито ще бъдете напълно прави, но (винаги има едно но), първо войските ви са неадекватни, по-трудно е да ги подредите по бойното поле отколкото да разгромите врага. Второ, ако построите стени и кули, тяхната отбрана замества толкова работна ръка, че цялата ви система от производство и доставка на ресурси се срича, и выпреци победата впоследствие ще се озовете с пазен град. Така, че от горчив опит ви съветвам, в началото се откупуйайте, а съберете ли сили атакувайте врага на негова земя.

Ако неадекватните действия на войските не ви притесняват, ако искате да изградите прекрасен град и дори са миг да се потопите в прекрасната атмосфера на антична Елада то ZEUS е вашата игра.

P.S. Не отнемам специално внимание на начин на игра, защото той е почти същия като в CAESAR, а за тези от вас, които не са играли този хит - могат да изиграт обучаващото ниво към ZEUS, играта се играе почти интуитивно и лесно ще налевете в нея.

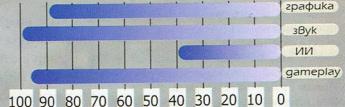


REVIEW

WIZARDS &amp; WARRIORS

adventure-RPG

# WIZARDS & WARRIORS

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Heuristics Park ИНТЕРНЕТ: [www.heuristicpark.com](http://www.heuristicpark.com)

**90**  
ОБЩА

АВТОР: Goodman

Тъмните зелени води се разърдаха тежко, сякаш за миг оживели. Плнсаха се в краката ни и отново застинаха мъртвитеци неподвижни. После бяха кратък полъх. Факулти заг нас замръзнаха и ъстите сенки се претемаха в буен танц. Застоянът възух. Мирис на прест. Дългите коридори отпред гонеха ехото на далечни и необичайни письци. Гръц'Изаа задуша притеснено, Раджа и О'Раах разърдаха нервно хоботи, а Кристин се притисна още по-плътно в мен. Дори мишиките спряха да се гонят, видната глави и настроиха ушички. Торин по-демонстративно във водата започна да гами остроуето на брадбата си. Може и аз съм бил прекалено изнервен или тък движещите сенки да са изиграли номер на очите му, но ми се стори, че чух нещо да цопва, а мълчаните води напред отново се раздвижиха. Не беше време и място, където можех да си побъди за пройвия слабост. Не че се бях събрах с банга стражици, но пътните часове (или може би вече дни) прекарани в кръптата бяха ни довели до ръба на отчаянието и еднинственото, което ни крепеше в този момент бе посълбовината на репутация на лидер по рождения. Но събрата понякога си прави шеги гори с фаворитите си. Пътят наред бе отдавна отрязан. Плавното бързо мост прекаран никога по дължината на канала бе изензил и се бе срути, навирно под собствената си тежест. Можех ли точно сега да обяснявам, че мразя водата, че не умея да плувам, че предполагам така да се бия с не-живи, но и да преодолевам това „скромно“ препятствие? Пет цифри очи бяха блърени в мен. Стиснахътън и нагазах смело, като истински лидер - трижи проклетта да бъде съдбата, не можах ли да се родя дебел и богат търбовец! Водата ме покри до големене, после до кръста, до шията, а нак-

ра ме погърна целия. След няколко неуспешни опита да намеря посоката „нагоре“ в непроледната тънчина, синхата ръка на Раджа ме хвани през кръста и ме извърпа към побъръстника. Както можеше да се очаква, останалите бяха последвали примера ми. Всички с изключение на джуджето, което дърго се суети, пробийки водата ту с единния крак, ту с другия, докато накрая не стисна нос, скочи едновременно със съвта и я опита с уста. Запнухах бавно, факулти останаха да се върнат назад, а мракът се състъпи и ни притисна. Последва забой, а тънчината и тишнината станаха токъв осезаеми, че с нож да ги режеш. Кристин не можа да се съръжи и изрече „bless“, а О'Раах последва примера й с „armored realm“. Но че имаше никаква полза, но поведена самоубиство. Засипналата до този миг зелена вода маса извежняк се разбужи и придоби неясните очертания на зелена суз. Знаех си, знаех си, по гъвките, знаех си че съм чупи нещо. Трябаше да съм по-предразумяв, а сега, сега беше търпение късно. Торин бе напът с отрова преди да се усети, Гръц'Изаа пусна напосоки една стрела, а пропусна с мяча, разпренили се води изглежда плъмвала изскочил от ръцете на О'Раах, добре поне че Раджа запази самообразование и сътвори „flamesdrop“ направдо върхуто на слузата. Винаги съм се възхищавал на мащениците, но никога не съм ги разбираил и макар да съм търпело решен, че един ден ще стана паладин, съмнявам се, че ще съм способен да направя подобно нещо - да запали огън във води. И докато Кристин се занимаваше с лекуването на пострадали, Раджа тържествено обвърз, че с напротивния опит от последната схватка най-сетне е вгигнал ниво, получил е просветление съвше и е прибавил нова магия в книгата си...

Заблуждава - западните медии се избиха да пишат, че това е едно от най-машабните RPG-та правени никога. Казах „мълък“, защото на W&W все още му липсва финият баланс на силите и добре премерната трудност на култови заглавия като Fallout2 и Baldur's Gate 1&2, облягати се на стари и проверени системи. За съжаление обаче не това е причината,

накарала ме да изрека „трябаше“ и да се откажа от пръвнородчеството си замисъл, жертвайки литературните достоинства натворбата си в името на обективността. И тък като мразя да се повтарям, а за тези причини неминуемо ще стане дума по-нататък, ще премина направо към...

Историята  
Вечната борба между Доброто и Злото, мотив стар като света, лежаща в основата на

почти всяко фентъзи приключение. Според мнозина изтъкан от боланист, а според други - винаги актуален. Актуален, защото доброто и злото не съществуват разделени, нито пък е възможно никога единото да надвие другото окончателно. В края на краината и двата абстрактни понятия са плод на човешката природа и ум и именно там е тяхното бойно поле. Казано на езика на поета - в душите ни, в сърцата ни, в самите нас. А казано на езика на мистика - с всеки наш избор, дума или постылка ние ставаме проводници на силите на Доброто и Злото в материалния свят. Тук започва и нашата история. Великият не-живи Матвосник Г'Езердъ Ра отдавна търси покой да душата си. Пътят към истинската смърт обача минава през отъмнението, унищожаването на човека превърнат го в гниещ лич - злия фараон Сет Уд'Уа Кан. Само че фараонът не е съвсем в наличност - потънал е в дълък сън заедно с най-големия си враг - жрецът на светлината Анефас. Магията на черния огън ги държи така от незапомнени времена. В действителност Анефас е причината за това им състояние - виждайки, че губи титанична





та битка със силите на мрака, той отпраща мощното заклинание. Идва денят в който Г'Езерда Ра решава, че част от най-сетне е настъпил и разрушава заклинанието. За нещастие това убива самия Анефас, а Сет се освобождава, прекалено силен за да бъде спрян и решен да възвръти славата на някогашната си империя. Силите на светлината тъсят шампион и това естествено стве вие - обикновен простосъртен, при това съвсем неутрален. Сформирайте група и пребордете земите на Гаел-Серан в търсене на легендарния меч Мейвън - слав от благословен и прокълната стомана, сметаващ в себе си първичните сили на Доброто и Злото, единственото оръжие способно да срази Сет...

Ако трябва да бъда честен с вас, предисторията - такава каквато ви я разказах - няма да я научите от уводното филче. То е така некадърно направено, сякаш излязло от видението на някой първокласник, че не знае как не ги е било срам да го приият като добра игра. Та предисторията ще я научите, както си му е редът, на порции по време на самата игра - при разговори с NPC-та, при изпълнение на мисии, от четене на свидетъци и не на последно място - от разказвана, включваща се в по-важни моменти. Похвално е, че в това отношение W&W не отстъпва на най-добрите adventure-и. А историята... хм, трябва да призная, че тя не е просто интересна... всъщност тя е дори по-добра от повечето фентъзи, който съм чул през живота си. По уникатен начин са съчетани парченца от различни митологии, като това е дало отражение не само на 75-те вида чудовища, но и на...

### РАСИТЕ И КЛАСОВЕТЕ

Освен становите вече задължителни за всяка фентъзи ролева игра хефи, джуджета и гноми, тук ще срещнете и мутации от рода на Оумфаар (които не е виждал човека-слон да дойде, пипането забранено), Уисках (назидателен пример за това, в какво може да е превърне дромашния ви котарак ако продължавате да го тъгчите с гранулирани полуфабрикати), Гоур (пол-мила на гигант, ами като гледам родословното му дърво май ще е в кръстоска между орк и прасе), Ратлинг (огромен мишка, стои на два крака; ако ви е бедно въображението глейдите пак „Костенурките иниджа“, Лизорд (длечен родина на крокодила Гена) и Пикси (които е играл НММ 3 сигурно си спомня горската фея). Расите нямат специфични умения, а се различават единствено по основните си показатели, като се наблюдават и някои драстични отклонения от нормата, сиреч човека. Например в началото Оумфаар има +3Strength +2Intelligence +2spirituality -3dexterity -4agility. Ето защо и изборът на идеалната раса за даден клас въобще не е труден. Още по-важечно, характеристиките на героя въобще не са взаимно свързани - човек спокойно може да си створи могъщ войн с минимални presence, will и

spirituality, като огромните минуси няма да се отразят никак на бойните му умения. Този факт за съжаление говори много лошо за системата използвана в играта и естествено се е отразил като синоним за низяване на трудността. Четири основни класа са: войн, магьосник, жрец и крадец - не са никак малко като се има предвид броя на специализациите - цели 12. А те са: паладин, рейндър, варварин, самурай, нинджа, монах, уорлорд, бард, фокусник, убиец, викинг и зен-майстор. Последните три са труднодостъпни, дават големи бонуси върху всички предварително придобити умения, но изискват както изъяснението на специфична мисия (която важи и за всички останали), така и досигнатото на определено ниво. Специализациите се правят в хода на играта, като тук никоя раса няма ограничение в нито избора си, нито в броя специализации, които може да направи. Нещо повече - запазват се всички умения придобити от предишни специализации! Но да оставя прагните приказки и нека ви дам следния пример: магьосник, достигнал да кажем до 5-то ниво, решава да стане уорлорк - комбинация от жрец и магьосник, като с това получава достъп до нови магически школи и право на членство в гилдиите на жреците; започва да трупа опит от нулата и когато достига 4-то ниво се „покръсти“ и става паладин, с който получава правото да носи меч, записва се в гилдията на войните, губият живот му харесва и не сед дълго хваща секирата и става варварин; накрая, за да е пълна картийката, нашият човек му връча едно саке, подписва членство в гилдията на крадците, взема наръчни шперцове и обира бившия си работодател. След цялата тази боза пичъ членува единновременно всички гилдии и владее разните му там магии. Единствените предмети, които не може да ползва са тези с ограничение в клас (пр. wizard's hat) - абе страшна смесица от мутни и дву-класов герой. Доколкото в други игри няма смисъл да се наудвате толко





навътре, че чак да станете разногледи, ви препоръчвам тук да опитате - отварят се нови куистове, интересно е, пък и нищо не губите (е, почти нищо - котаркът ми още ме гледа накриво, задето не може да си носи жреческата роба, миной се кефеше горкия, една такава шаренка, с мъниста...). И докато още съм на тема „класове“ съм длъжен да спомена и огромния дисбаланс между тях. Ненапразно в заглавието са сложили wizards пред warriors - просто маюсънците са в пъти по-силни от всички останали и практически изнасят тежестта на всяка битка. За првите 30 минути великите ми воини бяха убили по един мизерен враг, а маговете - по 30-40. Единствената изненада при генерирането на героя бе при избора на пол - мъжете получават бонус по единица атака и защита, а жените - пъкавост и чар. Доста реалистично, бих казал. Вик на болка се изтряпна от душата ми обаче, когато „хъврят засорите“ за да определя начините си точки за разпределение. Установих, че те варират в ужасно широки граници - поне при мен бяха от 53 до 73 - и ще принужда доста ентузијсти да търсят заровете по половин ден докато създадат един-единствен герой. „Що за чувство на справедливост се възпитава по този начин на играч?“ - Питам! И с колко нива бихте наваксали лошия си късмет да хърърите 20 точки по-малко в началото, когато трябва да си създадете герой. „Е, колепче, ама ти търсиш справедливост. Че къде в живота я има по дяволите? Я се огледай, нима хората се раждат равни, кой си мислиш, че си ти, та да искаш равен старт или пък справедливост?“ - Бихте могли да ми отговорите вие. И ще бъдете прави. Но видите ли, аз мразя този по-рядък и тази логика. Мразя и системи за



генериране, заимствани от настолни игри, в които елементът случайност, а не редовните, къртовски усмия би могъл да бъде решавящ фактор! Искам Свобода, Равенство и Братьство! Да живее Комунизъм! Слава на КПСС! Ураааа... Хубаво де, олях се малко!... Добре, много се олях! Виноват! Сега доволни ли сте? Да караме нататък тогава:

#### СИСТЕМАТА ОТ МАГИИ

Магическите школи са шест: sun и stone за wizard-a, spirit и vine за priest-a, fiend и moon за warlock-a. Дефектът и един крадец може да овладее всичките школи, стига да е билмаг в „предния си живот“. Силата и нивото на магите не зависят

прекъснато от нивото на героя, а само от точките разпределени по отделните умения. Особеното тук е, че за всяка школа магът използва отделен резерв с мана, сиреч ако е специалист в stone може да има само 20 MP там, а в същото време да има само 20 MP в sun с една единственна супермагия. Нещо повече - за всяка отделна магия има отделен резерв - докато тези от по-висок клас могат да бидат изречени до 1-2 пъти в битка, бројката на по-елементарните е неизмеримо по-голяма. Системата е оригинална смесица от двете по-стари - тази с общ резерв мана и тази на AD&D, където магите са на свитъци. Използвани са както изпитани, така и някои нови магии. Баланси на школите е добър, а единственствия недостатък - няма най-елементарно описание на функциите им. Човек трябва да се опари за да разбере, че си играл с огъня. Общо взето отлична оценка.

#### БИТКИТЕ

Са походови. (Выпрачи, че всеки ход е реалновремен!) Уж има и някаква прехвала опция за превключване от изцяло походови на изцяло реалновременни (и то в процеса на игра), но разлика между двата стила така и не забелязах. Което не е голяма загуба като се има предвид, че гадините са изключително бързи и стигнат ли се до близък бой винаги удирят първи. Проблемът тук идва както от не особено удачния first person view, така и от липса на hotkeys към отделните оръжия, магии и предмети в инвентара. Да не споменавам какво цъкнане пада с мишката из разните менюта и подменюта. Не, категоричен съм - всичко това не е за реалновременна игра. За изкуствения интелект на чудовищата ми е трудно да кажа нещо добро. Бойците се движат по права линия към вас и за да ви докопат ще минат





дори през огън, а стрелите и магьосниците ви обстреляват отдалече, но стоят като пънове и не правят опити да избегнат вашите атаки. Особено интелигентните видове побояват ако са тежко ранени. За съжаление оценката на системата за битки клони към слаба, която не говори никак добре за едно RPG.

### СВЕТЪТ НА ГАЕЛ-СЕРАН

Градчета пълни с работници, магазини, гилдии, църкви и страноприемници, гори, реки и езера, порути гробища, изоставени замъци и храмове на зли божества, цели неутрални поселенци... и всичко кипи от живот. Разбойници дебнат в тесните планински проходи, хищни пирани - в дълбоките води, а армии от скелети пазят древни скъровища. Примени кръвопийци, вълци, маймуни, кобри, тролове и горски нимфи ще се опитат несъвържано да отнемат мизерния ви живот. Естествено в начинанието си няма да сте сами. По пътя си ще срещнете странници готови да ви подадат ръка, стига и вие да им помогнете. Имате изключителна свобода на действие - избийте всичко, което шава или станете спасителя на тази красива земя, там където птичките несъпирно пеят, а горски пеперуди се гонят из китни поляни. Казвам ви, истинско излежда всичко това, но нямаше да е така ако не беше...

### ПРЕКРАСНАТА ГРАФИКА

Момчетата от Heuristic Park са разработили 3D-енджина сами, практически от нула. Той предлага богата цветова гама и детайли на текстури, а основното му предимство е възможността да изобразява необятни пространства - реално светът на Гаел-Серан е единно цяло и надписът „loading“ се появява само на няколко места в цялата игра - при влизане и излизане от град (защитото градовете са рисувани на ръка, но тък са не по-малко красиви) и при някои по-големи руини. Заряди тази „екстра“ обаче са направени и доста компромиси: непрогледна мышка скрива по-далечните обекти, гората е една-единствена текстура, короните на дърветата са 2D-спрайтове, тук-там никой лъскът храст се врътка наляво-надясно, за да не видим, че е тъньк като



лист хартия, но човек лесно забравя тези неща при ужасяващо реалистичния вид на паяка тръгнал да го сграбчи, плавната смяна на деня с нощта, танца на светулите в мрака, далечния зов на совата... което пък ме подсеща, че дойде ред на...

### МУЗИКАТА И ЗВУКОВИТЕ ЕФЕКТИ

Определението което най-прияга на баталната музика на W&W е „епична“ и макар да е само 40-минутна, тя не ми омързява нито веднъж по време на дългата игра. Звуковите ефекти са повече от 5 часа, направени са с изключителна квалитета и определено промениха стандарти ми за професионално озвучаване на NPC-та.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Ако екстраполiram, досегашния си опит W&W трябва да предложи около 100 часа ненапрегната игра, повечето от който минават в изследване на света, в разговори с NPC-та и най-вече в чудене „Как да подредя тия шайти, че да се покача ей там?“ или „Как да се кача на третия етаж, като асансьорът стига само до втория, а стълбите са счупени?“. Схватките са нарядко, освен това са кратки и леки. Има доста обикновене напредназад по картата, което прави историята да изглежда привидно нелинейна. От казаното дотук може да се заключи, че W&W съвсем не е RPG, а си е направро Adventure-RPG. Голямото ми разочарование дойде именно от бъговете в геймплея. През цялото време тоидют, кметът на Валея, ме тормошее задето не съм доставил съобщението му в близкия град. Когато най-сетне изпълних поръката и се върнах да получа нов квест, той продължи да тумани същите глупости.

Намразих го заедно с игра. Ако сте решили сериозно да се захващате с W&W ви съветвам да изчакате някакъв patch. За малко да забравя и най-голямото нововъведение в играта... макар групата да се състои от максимум 6 персонажа, нито сте длъжни да ги пращате всички на мисия, нито пък да ползвате едни и същи персонажи в отделните мисии. Създайте си 15 героя. През повечето време те ще дремат в страноприемницата и че се надългват кой е на бил по-лош дракон и кой е спасил повече принцеси. Пуснете група от 6 мудри мъжки и тя ще мине като ваяж и през най-страшния враг! Върнете ги в механата и пратете крадец-спец да отвори вече неохраняваните сандъци! Експериментирайте!

### Екстраполация

Екстраполация наричаме процеса на определяне поведението на функция  $y = f(x)$  от даден интервал при положение, че са направени отчети само вътре в интервала. Казано по народному - какви са били цените на парното преди 12 и 15 години, какви ще бъдат утре и след 5 месеца, ако се знат за прес последните 10 години. Методът е чисто математически и не отчита влиянието на външни фактори като покачване курса на долара, падане на правителството или настъпване края на света. Интерполация пък е определянето на функция вътре в интервал около който сме възмели отчети. Както може да се очаква, тя дава доста по-точни резултати от екстраполацията, но и тук не сме застрахованы от грешки, защото краткотрайни флукуации...анде за тях ще разкажа следващия път.

Предполагам, че след всичките хубости, които изреди очаквате да заключи с някак тежка фраза от рода на „Wizards&Warriors е най-доброто Adventure-RPG за годината!“. Може и така да е, защото това е наистина една прекрасна игра, ала за няма да бъда толкова краен. W&W няма да се хареса особено на hardcore-RPG феновете, понеже акцентът е поставен не върху развитието на герояте, а върху изследването на един нов свят и потапянето в уникатната му атмосфера. А подобни игри не стават за преиграване - те се играят веднъж, но се помнят за цял живот.



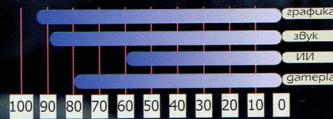
REVIEW

Blair Witch vol.1: Rustin Parr

HORROR-ACTION-ADVENTURE

Horror

# RUSTIN PARR



АВТОР: Snake

86  
ОБЩАПРОИЗВОДИТЕЛ: Terminal Reality ИНТЕРНЕТ: [www.godgames.com](http://www.godgames.com)

МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

**З**нает ли, дълго време се чуха как

Играта ми допада изключително много, бих казал гори имена на много, в пребив на факта, че боят на лошите и страни почти успява да се изгрбни с този на добрите. И докато се чуха как точно да разделят стапната на две части, за да ви представя по шоу где оригиналният начин има способе и минусите на вещицата Blair си спомниха, че аз този номер по принцип го пръв поне по три пъти на бой. Само че в друга рубрика. После си спомниха, че играта така или инч е правена по филм и нещата си добояха на мястото. На долните редове ще прочетете ребото на наг-добрия интерактивен фим на тази година, който съжаление се оказа тъйдъре постредствен като игра.

**Заглавие:** Blair Witch volume one: Rustin Parr

**Жанр:** Хорър екшън/адвенчър

**Производители:** Terminal Reality

**Участници:** Доктор Еасфет Холидей, Странник, един готин индиандец, жителите на град Бъркитсвил, със специалното участие на древното зло Хек Айтюмис.

**Историята:** Годината е 1941. Рустин Пар е отшемник, живеещ в горите близо до малкото градче Бъркитсвил. Единственият му досег с цивилизацията са редките му посещения до местния магазин, откъдето си купува провизии. Една голяма утрин той се появява в същия този магазин и казва на висок глас "Сървирши". Няколко часа по-късно местните органи на реда откриват в къщата му седем жестоко обезобразени детски трупа и едно подудяло от ужас момиченце. Всичките отмечени от Бъркитсвил в последните седмици. Вършесностите на всички жертви са извадени, а по телата им са изрязани ритуални символи, повечето от които - докато още са били живи. Пар прави пълни самопризнания, разказватки за тайнствен глас, който говореш в главата му и му нареди да извърши убийства, за призрачни видения и прочее противоречещи на здравия разум на него. Въпреки това невменяемостта не минава като смекчаващо винага обстоятелство. Прокъннатата къща на Пар е изгорена до основи от озверелите

от мъка граждани, а самият той е осъден на смърт чрез обесване, първата подобна присъда в областта от двадесет години насам. Въпреки че нещата на пръв поглед изглеждат ясни и става въпрос за поредния сериен убиец психопат от скрепката правителствена организация Спукхус (ла, именно, онази същата от Nocturne), занимаваща се с опасните спърхестнически явления, решават да разследват случая, водени най-вече от печалната слава на градчето и легендите за вещицата Blair. След като очевидно не се открива брутален екшън, изискващ присъствието на неподебливи Странник, създават да разберат какво точно се е случило е натоварената очарователната и самоизвърбена доктор Еасфет Холидей, по-известна като Док Холидей. Именно нейната романска поемате вие, Rustin Parr е първата част от подготовяната трилогия Blair Witch Project, която, както виждате няма нищо общо с единоменния фим освен описаната в инфо бокси, по-долу, легенда и изтежда като доста интересен проект. Разпространитеят на тримония е God games, а идните продължения са Blair Witch Volume 2: The Legend Of Coffin

Rock, с производителят Human Head Studios (авторите на хитовия Rune) и история въртяща се около войник от Гражданската война получила амнезия, загубен в горите край Бъркитсвил, спасен от странно момиченце на име Робин Уийвър и наречен от лудата й баща Лазар, възкръснял от мъртвите (ще научите тази история в настоящата игра, аори ще срещнете Робин) и Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward с производителя Ritual Entertainment (автори на все хубави неща), разказваща за раздялено на мита през 1876 година когато Ели Кедуър е била обявена за вещица от съгражданите си. Този път ще поемете ролята на Джонатан Пайър, за когото също ще научите, тий да се каже от първа ръка в BW vol. 1. Втората серия вече ме чака в редакцията, така че в най-скоро време ще четете подробна информация по въпроса (Най-скоро време в случая означава след около десет секунди или колкото там са ви необходими, за да отворите на следващите страници). От гледна точка на BW2, с която - за съжаление - вече се запознах обстойно думите "доста интересен проект" вече също ми се струват доста не на мис



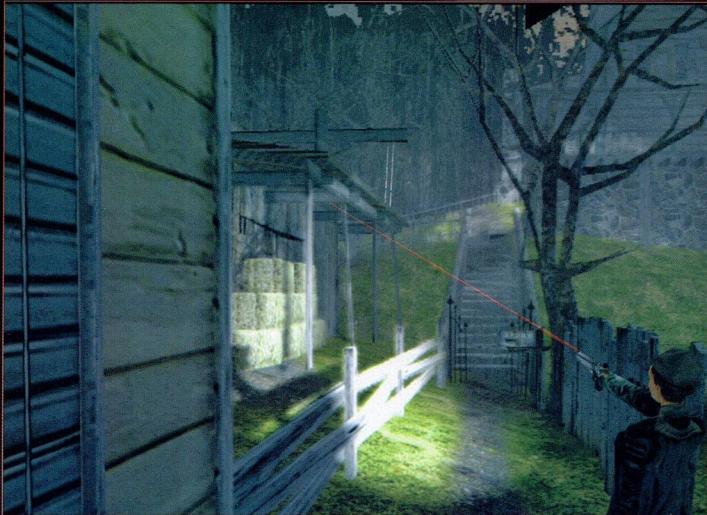
то, но реших да не променям нищо в тази статия, за да си запазя спомена за обезлия ме в началото ентузиазъм - бел. Snake)

**Похвалите:** Преди да заговоря по същество за добрите страни на BW1 трябва да отбележа, че тази игра е абсолютен предцедент в игралния жанр, защото е съти по-добра от филма, чието заглавие носи, както и предцедент в личен план, защото усти да ми допадне до токова, че да се решва да изгледам Проклятието на Блер. Ревюто - в другия брой. Между другото автентични места, присъстващи и във филма и в играта - Кофин Рок и къщата на Пар са пресъздадени с перфектна точност. Дори пукнатините в стените са на същите места.

Та значи първата откроявена похвала е гениалният начин по който авторите от Terminal Reality са успели да направят продължение на хита Nocturne без съветната игра реално да е продължение на Nocturne. Получава се уникално чувство за пристрастеност, утърдваща се легендата за Слупкусус и се съчетава типичната за всяко продължение на хубав филм, книга или игра тръпка от очакваната среща с добре познатите ни герои (досега с чито лични животи, чувства и емоции тук е значително по-силен, за разлика от екшън-ориентирания и въртящо се единствено около Странника Ноктурно) с радващия факт, че това реално е съвсем различна игра. В BW1 имаме значително по-добър баланс между размотаването, диалогите и четенето на различни писания и употребата на (предимно) огнестрелни оръжия. Да не говорим, че историите

ята е не великолепна, ами не знам вече как да я нарека. Не знам дали е тенденция или просто съвпадение, но в близкия месец вече за втори път (след Sanity) попадам на игра със същия сюжет. Питайте ме кога за последен път съм казал нещо подобно за филм? Още повече за филм на ужасите. Така че отправям официалното си обръщение до всеки хорър фен, попаднал на тази статия: Човече, спри да четеш тези глупости и на момента отивай да си намериш BW1. Това е твоята игра, играто която си чакал цял живот. Страхът, който ще ти донесе това замъвие оправдава всекишибан лев, с който ше се оръжиши. Гарантия. Край на обръщението. Сега Ѹмъ останалите. Доста отдавна, още в някой от първите броеве на GW Whisper въведе гениалната игра на думи AtmosFEAR, съчетаваща в една единствена думичка повече от колкото могат да ти кажат две страници възхновени писания. От тогава насам терминът беше преексплоатиран. Дори и аз съм го използвал на два пъти без да съзнавам, че играто, чийто геймплей наистина заслужава това определение още не се е появила. Играя съм десетки игри, от които е лъхло чувство на обреченост (Theiel), които са изправили играча срещу тълпи от демони (Alone in the Dark), подискаите го допълнително с ограничени мунции или търде крехък герой (Aliens Vs. Predator), навирали са го сред ужасяващ готически декор (Blood)

понякога дори и в сърцето на самия шибан ад (Requiem), смазвали са го с мрачни тонове (Nocturne), плашили са го с истории за серийни убийци (Shadowman), прилагали са му ключови моменти утвърдени филмови трикове, като спиране на тока и появя на светещи червени очи в мрака (Unreal, исторически момент) или неочакван кръстък/блъск/тръсък в близост (къде ли не). Не е като да не съм играл. Някои от тях дори съм ги хвърлил задади атмосферата и стаяния в тях хорър заряд, без да съзnam, че това не са игри, които могат да уплашат. Това са игри, които приемах, че плашат просто, защото всеки един от горе изброените елементи е пряко свързан с термина "ужас". Докато преди няколко вечери, когато си инсталирах BW1 ужасът от термин не стана реалност, когато запалих лампите, выреки, че авторите препоръчат играта да се играе на тъмно, когато разбрах, че факть, че току ѝ съм се сейвал и реално няма опасност за живота на герояната ми не може да ме накара да влязя в градското гробище посред нощ, когато прегърнала взъглавницата си николко часа по-късно се заслушавах с разтузилно сърце във всяко просъръзване (къде?) и пихо дихане на възяла (дами!). Май вече съм го споделяз, аз филмите на ужасите за нищо ги нямам и не помня кога за последен път нещо ставашо на екран ме е страшно. А вешената Блер не е просто ме стресна. Тя ми изкара и малкото аky, които имах. Съзъв ме и ме излюп с небрежен жест, като нейде из мранините дебри на воннищата й паст се загуби търдото ми убеждение, че съм супер неизбатено колем и се зароди съмната и изключително подискаща мисъл, че единствено зачевъртването на диска, миг преди слушката в банята ме е предупредило например, че има да става нещо гадко и респективно ме е спасило от инфаркта.





REVIEW

Blair Witch vol: Rustin Parr

HORROR-ACTION-ADVENTURE

Horror

Авторите са озънами простикия факт, че истинският, първичният ужас се таня на външността и са изстискали максимум от това си проявление, нанасяйки удар след удар по възприятията на играта, докато не го поддигнат до степен да не знае какво ще го очаква зад вратата, която отваря, при следващия невинен наглед диалог, след поредното преместване на камерата в следващия екран. Прави впечатление униканният усет, с който са поднесени ужасявящите моменти и неравномерните спокойни периоди между тях. Доколкото диалог от сорта на "Утре отивам в гората" "Внимавай" "Зашо, да не би да има диви животни" Хе, скъпа, животните са достатъчно умни, за да не ходят в тази гора" или запознаването с местните легенди в библиотеката, една от които разказваща веселата история за жена, която във внезапен пристъп на канibalизъм отрязала пристъп си един по един, за да смуче кръв, след това рязала парчета месо от тялото си и след като и това не успяло да я засини закалала и изля бебето си, могат да се нарекат "спокойни", впрочем. Знаете ли, защо Nocturne не може да стъпи и на малко пристъп на BWI? Ами защото ви засинава от самото начало с вампири и върколаци. А настоящата игра ви торзоми с очакване, с дългото и неприятно очакване, с ясното съзнаване, че нещо лошо ще се случи, но въпросното нещо се бави и вие се изнервяте още повече. И като се спусне до наглед камиширана ситуация, като мъниятата, която отеква при пръвото споменаване на вецицата Бъмър от вашия събеседник в кръмчата вие подскаквате от стола. Толкова за atmosphere-а (може би шах да бъде малко по-убедителен в хълбите си, ако ви бях дал поне един пример, разказвайки някоя конкретна крийки ситуация, но сърце не ми дава да ви развял кафя по този начин). Ако всичко, което казах на горните редове не е подпрънто някоя струнка в задавалата ви за екстремни преживявания душа, по-добре забравете за BWI. Защото единственото наистина качествено нещо, което тази игра може да ви предложи е ужас. Цунамита от страх и океани от адреналин. Часове пре-



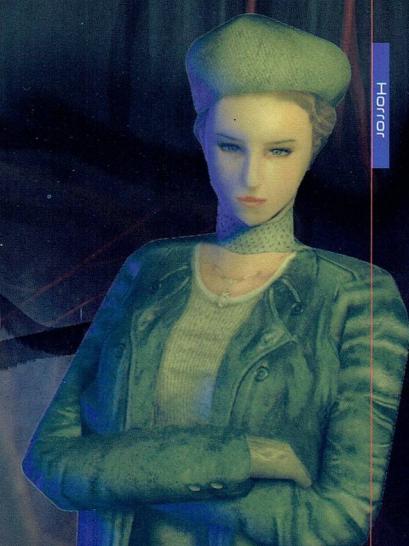
карани на ръба на лудостта, заслушани в тихото жужене на детектора за духове, загладени в танца на сенките там където, отвъд границата на възприятията ви, на тънката линия отделяща превъзбуденото ви въображение от жестоката реалност, нещо се движи.

Е и графиката възност. Въпреки че няма да видите нищо, което да не сте видяхали и в Ноктюрното тази игра е божествено красива. Страхотно съчетание между двуизмерни декори и триизмерни обекти, грандоманска детайлност на всичко живо и неживо и незабравими специ ефекти (най-добрите отгени ефекти в игра въобще, за шиферите знаете). Специални акламации заслужават динамичните сенки, фактор, който в игра, където на през лет минути ще се мотаете с фенерче в ръка и ще се спрякате, когато нещо на ръба на светлинния конус се разтворда, е изключително важно. Съмртните анимации на враговете ви също са сред най-добрите в жанра. Каданси при по-бургундите убийства, даващи ви възможност да разглеждате в детали хърчищите парчета път и струи кръв могат да изстрянат от пресъхналото ви гърло по-редния крисък. По изключение - на частие.

**Критиките:** За съжаление обаче никак не са малко. Понеже току шо писах за графиката, развалящите често добро възприятие от визуалния облик на играта. Човек хълнал наполовина в пода или шлифер, който докато се вее реалистично визи, в този на чито тръб е, винаги са дразнили ес-

тета в мен. Изключително лошо впечатление прави и пъната липса на синхрон между движението на устните на персонажите и звучаният текст, което тъкмо почти успява да провали добрата работа на цепите. И като си говорим за диалог е наложително да спомена, че вие нямаете абсолютно никакво участие в него. Ни-какъв избор на теми за разговор, реплики, отношение към говорещия все нещя, които ми се струват жизненоважни при положение, че половината от игралното ви време преминава в приказки. Не ме разбрайдайте погрешно, пак повтарям, историята на играта, която ще се разкрива пред вас чрез същите тези диалози е изключително интересна, но все пак си мисля, че поне думата adventure в графата жанр предполага някаква интеракция по този параграф. Въсъщност тя думата adventure предполага и още много работи, отсъствии в BWI. В началото можете да си изберете между две степени на трудност за екшина и загадки и аз като всеки уважаващ себе си як и проз инциви сложки боя на hard и пълзите на normal. От вироните пъзели видях точно два броя, при това състоящи се в научаване на едни комбинации от шест копчета. До символичния си инвентар тък ми се наложи да прибияня една шест пъти... Съвестно си ги броих. Дори и при опия hard тези брои да се винат двойно, остава неприятното възприятие, че интелектуалният елемент в BWI е под екзистенциалния минимум. Екшини са малко по-примичен, но щеше да е значително по-добър ако управлението на героя не беше толкова потресаващо трудно. Въпреки че са представени цели три варианта за управление включващи клавиатура и мишка, само клавиатура или само мишка





само вторият от тях реално работи. И като казвам реално имам предвид точно това. При клавиатура и мишка не може да се обръщат като хората, а при пойнт енд клик варианта, който би бил просто перфектен за тази игра не ви работи кончето за усе. Не, не можете да си го смените. Друг забележим проблем е, буквално, преексплоатирането на мота-енето из гората. Будещият дивашки страх в началото пущинак започва да ви писва все повече и повече, с всяко следващо минаване по до болка познатите пътеки и выпреки, че авторите няма да ви оставят на мира с възнателните стръкви обрати в сценария все си мислите, че ако лутането из гората беше по-малко играта само щеше да спечели. Този аспект от играта ме навива на неприятните мисли, че през продължителните разходки сред леса, свързани с непрестанни консултации с картата (защито различните гледни точки на статичната камера убиват всички възможности за ориентация) е направен отчаян опит да се завинши изкуствено игралното време. Което извика следващият сериозен проблем на Вешаницата. Успях да превърня BWI точно за четири дни. Вирно е, че магията на играта и потресащото развитие на историята ме караше да и отделям всички свободни минути, но като се има предвид, че аз нямам Господ знае колко свободно време измиза, че чистото съм играел между десет и четиринаесет часа. Малко повече от времето необходимо за изиграване на всеки един от петте епизода на Nocturne. Което може да накара много хора да мислят за тази игра като за незначителен add on към миналогодишния хит на Terminal Reality.

**Змийски откровения:** Ей, много ти мразя такива игри. Създавам, че са посрещ-

ствени и пак сърце не ми дава да кажа лоша дума за тях. А като ми се наложи да кажа ми е гадно. Защото са ме накарали да ги заобичам, дали са ми нещо, което хитовете на сезона така и не са успели, нещо което ме кара да прости всяка недомислица или бъг. На онай работа ми дреме, че ще оплюя грубо хит като Rune и ще му пиша по-ниска оценка от повечето си колеги от списанията и в мрежата. Защото Runата е просто по-редната игра. Не ми е дала нищо повече от няколко дни леко и неантажиращо забавление. Докато на Блеръра ей така, отвътре, ми иде да я пlesна една стопича. Без да обръщам никакво внимание на това, което съм написал под "крипти", по начина по който не съм му обръщал никакво внимание докато играех. Аз просто отбелязах гафовете. Те не ми пречеха. Бях готов да прости всички дребни и едри недостатъци, заради емоцията. Връщането на проклетата емоция. Защото от много време насам компютърните игри се биха превървали в руина. Работа. Нещо, което трябва да се изиграе в рамките на еднокъско си дни и след това да бъде надеждно описано в статия. А Blair Witch vol. 1 ми върна удоволствието от потапянето във виртуалния свят. Очистенето при излизането от там. Слонемън за чудесно прекарано време. Игра, която изтича, защото исках, а не защото трябва. Искрено съжалявам, ако ви подългавам с тези редове и ви накарам да си купите нещо, което няма да ви допадне. Но това си е моята гледна точка, монте няколко реда, в които я сподели с вас. **Голата истинност** са намирда в по-горните графи.

#### Легендата:

Полковник Натаниъл Блерър основава град Блерър през 1634 година и повече от години нещата вървят мирно и храстливо. През 1785 година николко деца обвинявани Еми Келъвър, че ги е принамливи в дома си, за да вземат от крыта им. Когато показват раните на родители си разширени граждани отишат до комитата на Еми в близката гора и откриват в нея множество вещерски символи и пособия. По силата на тези недовършени доказателства Еми Келъвър е обявена за вешница и е осъдена на смърт. Възлага на един дърво из гората пострад земята е останала на студ и дините животни. През следващата година Амърса се на миропой сядна изчезна безследно. В рамките на няколко месеца всички деца, които са обвинявани Еми изчезват и горите. Страхувани се от проявлението на вещницата жителите на Блерър напускат домовете си и градът остава необитаем за близо 50 години. След като спомене за проявлението Блерър излемдява Питър Бренчон Бъркът основава ново поселение на същото място, наречено Бъркитвик, през 1824 година. Като се изключи смъртта на едно десет годинично момиченце през следващата година, **увадимо** се при търдите страници боязнилства, Бъркитвик изглежда незасегнат от проявлението на тлар, вещница Блерър. Шест години по-късно, през 1886 година изчезна друго малко момиченце – Робин Йийър. Разкази се слух, че момичиното е отвлечено от Шлангестият (или Шлангистът), митичен звъръз, за чиято появя в гората се е говорело в лините преди изчезването. Изпратени са няколко групи да я търсят, но усилват се оказват напразни, защото Робин се връща сама след няколко дни. Само, не една от търсачите да я търсят групи не се пръска. Седмици по-късно лодки откриват труповете на мъжете подредени във вид на ритуален символ върху скелата Кофи Рок, близо до градец. Вървящите им са издаваните и са групирани на купини в центъра на символа, но темата им са изразени странини знаци, а на лицата им е замечатано изражение на първичен ужас. Ловците отиват до града за помощ, но когато се прищат телата са изчезнали без следа. И това е едва началото...



REVIEW

BLAIR WITCH VOL2

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

# Legend of the Coffin Rock

ПРОИЗВОДИТЕЛ: HumanHead Studios ИНТЕРНЕТ: [www.godgames.com](http://www.godgames.com) МИН. КОНФИГУРАЦИЯ: Celeron 400, 96MB RAM, 8MB Video

**Заглавие:** Blair Witch Volume 2: The Legend Of The Coffin Rock

**Производител:** Human Head Studios

**Жанр:** Недомислица

**Участници:** Войникът Лазар, малката Робин Уийвър, баба Й, още няколко зле разработени персонажа и пасмина от еднообразни, неориентирани и смешни чудовища; Със специалното участие на здравите ви нерви.

**Историята:** По време на гражданска война, самотен войник, загубил паметта, а очевидно, и живота си, попада в дома на Робин Уийвър в деня преди малката да изчезне. Когато това се случва баба Й напира воиника, кръстен от нея Лазар (на библейския персонаж възкръснал от мъртвите) да спаси, той отива и я спасява. Освен, че тази история ви е предредено ясна от началото до края, защото ви е разказана и в BW1 и във фима и почти във всеки един момент ще знаете какво точно има да се случва тя е и потресаващо кратка. Когато Freeman ми заяви, че ще е добре да включим играта в този брой аз му заявих, че това е абсолютно изключено и, че няма да мога да я изиграя за два дни. Наивник. Ако прескачете кът-сцените и диалозите, които и без друго са безумно скучни можете да си я изиграете за два часа.

**Похвали:** Графиката е добра, защото еднакви отново е ноктюрнския, прави впечатление, че проблемите с клипинга са решуриани.

**Критики:** Виж по-долу.

**Змийски откровения:** На тия в Human Head Studios аз ще им [осъществи полово сношение] [vulva]та маичина ще им [осъществи полово сношение] на хора изпит-

вачи сексуално привличане към индивиди от същия пол[та мазни, да им го [осъществи полово сношение] див, си-филистичен хипнотам да им го [осъществи полово сношение]. Ей сега вече съм бесен. "Авторите на хитовия Runе" ли написах? Знаете ли какво е Руната? Да си ви го кажа аз в прав текст без да си играем на Один и Локи. Руната е една блес-

тица идея, в която всичко, което е могло да бъде развалено е развалено. Графиката е много добра. Няма проблем - че ѝ сложим отгени ефекти, които излеждат като да ги е правило шимпанзе на пищеща машина. Историята е интересна. Няма проблем - ще окарикатурим митологията до степен да отвратим всички, които наистина знаят за какво става дума, в добавка че сложим безлични персонажи и лошо иззвучат диалог. Идеята за това оръжията да са отделни обекти, даваща възможност на играча да взема оръжието на всеки убит противник е гениална. Няма проблем - ще направим оръжията хем малко, хем неразрушими та да няма нужда да играчът да взема тези на враговете си, защото вече си ги има в арсенала. Ама битките са брутални. Нямате проблем, бе - ще направим изкуствения интелект куч и ще сложим еднообразни противници. Ей това е Руната.

A BW vol2, знаете ли какво е? Ей сега ще ви кажа, выпреки че ми се струва, че вече се досещате.

Това е нещо, което с някъи условности може да бъде наречено и игра, събрали в себе си абсолютно всички лоши страни от BW1 и Nocturne, като авторите с неподправен усет са въмхнали още няколко графчета, ама ей така от сърце и, за да не

#### Истината:

Алегория за веществата Блеръ, за изчезваните деца, Ристин Пар и всички останали персонажи от игрите и фимите е изцяло подад на выборъженето на сценаристите. Бърктица с малко градче с около 200 жители, което не може да се похвали с нищо, освен с факта, че по някакъв начин е попаднало в позерните на Даниел Майкъл и Едуардо Санчес и е било увековечено в един от най-дискутираните фими на минатата година. Не съществуват дори и ключините за фабулата места Кофин Рок и Блек Рок Роуд. За повече информация можете да посетите:  
<http://www.burkittsville.org>



АВТОР: Snake

42  
ОБЩА



вземе да ви дойде в повече хубосията, старательно са съзапали атмосферата и са завъртяли около принципно добрана идея на сценаристите история, носяща в себе си емоционализъм, заряд и перфектно разработените персонажи на хитове като Pac-Man и Load Runner (или Load Runner 2, ако искате, че е по-драматичен).

Казах ви вече за историята. Единственото интересно нещо съзърдано с нея е редуването на настояще и минало - в половината време играете като вече мъртвия Лазар, който търси Робин, а в другата като още живия воиник, който си търси боязта в прокънатата гора и преживявя (образно казано ;-)) приключенията довели до смъртта и възкръсните му. Възстановенето на паметта на Лазар по този начин би било изключително интересно, ако играчи през цялото време не беше наисно с всичко, което на бедния копеладак тепърва му предстои да си приложи. Пък и ако въобще му пушке за съдбата на героя, честно казано. Оставиме настрана чисто психологическият момент, че е малко трудно да се привръжеш и да бъдеш съпричастен към съдбата на преседдя на топло труп (Между другото аз ли съм единственият човек, който забеляза, че Лазар е бял, подухнал и разлагаш се. Начинът, по който герояте в играта се от



насят и си приказват с него ме кара да си мисля, че зомбита са твърде често явление в южните щати), но сценаристът и гостодинът, поем озвучаването му просто са се престарали в опитите си да покажат на света до какви неподозирани нива може да бъде изведен терминът некадърност, ако си старателен, методичен и подписано тъл. Първият е написал реплики интересни и разделини колкото месечната ви сметка за студена вода, а вторият ги е произнесът по начин, навиваш ме на мисъта, че авторите на играта са то придумили да им работи без пари и той е решил да им го върне. Подобна е ситуацията при всички останали персонажи, което превърва диалозите (които тук са дори повече, отколкото в първата серия) в истински кошмар, още повече, че е невъзможно да прескажате отделните реплики в тях и трябва да си ги изслушате целият. Друг е въпросът, че единствената причина да го направите е играта на BW2 да ви е служебно задължение.

Не особено удачният интерфейс на BW1 и Nocturne е достигнал до следващото ниво на тормоз над играча. Управлението е съскивашо. Премахнат е изключително удобният бутон за обръщане на 180 градуса, който в упоменатите игри се използваше почти непрекъснато. Ако искате да играете само с клавиатурата трябва да сложите метода на управление на "мишка и клавиатура", респективно, ако искате да управявате с мишка и клавиатура в тази графа трябва да пишете "само клавиатура". Пойнт енд клик варианта не посиях да го пробрам. Проблемите със статичната камера, които често водеха до ситуация да ви напада нещо, което остава извън монитора ви, са задърбочени, защото е премахнат лазерният мерник (чието помръдане в другите две заглавия ви подсказваше наличието на враг и вие започвахте да с време), а авто aim-ът е съсклан, така че можете да уцелите гадината само, ако, буквально, се е наврия във вас. Нужно ли е

да казвам, че гадините с огнестрелни оръжия нямат нужда да го правят и ви пущат от място извън обсега на auto aim-а ви? В добавка от стрефа няма смисъл, защото веднъж видел ви на мушка врагат винаги ви цели. Арсеналът ви е редуциран до меч, шестак барабани и сребърен кръст, като от първия няма смисъл, защото ви убиват преди да успеете да го използвате, а третият действа само върху строго специализирани противници. Вторият е сменен. Най е весело в масовките, когато забъбиконен от своите хора називани от онния мити грамадански пушки, Лазар пуща с пистолета си. Ама явно на главнокомандващите във Войната между Севера и Юга просто са им били малки. Оръжията. Исторически факти. За инвентара няма какво да си говорим. За адвенчър еле-

подседа да ви кажа, че инвентарят на Лазар е един и за света на спомените му и в настоящето. Показателят му за здраве също е един и същ за двата света, така, че ако вашият герой са е бил преди не знам колко си месеца, това се отразява на моментното му здраве. Знам че звуци сложно, те неологичните неща обикновено са такива. И само това да беше. Вървя си за примерно от гората и гледам дух. Съсем класически - полуопозречен, нематериален и ѝлъ. "Аха" викам си аз, с театрален жест измъквам сребърния кръст изпод палото си и го навирам в духската му физиономия с победоносно изражение. Той не ебава. Леко притеснен, относно во показвам кръста. Той пак не ебава. Издръзнат прибирам кръста, вадя патака и то простирам - той умира. Арх! Но това не е всичко, дето викат по реклами на ВС телешоп. Има и екстри. В тази игра хорър-елементи няма. Дори и от



ментите и интеракцията също - защото такива просто отсъстват (Боже, Rustin Parr вече започва да ми се вижда като куеста на годината). И за противниците няма какво да пиша. Погледи в графата "участници".

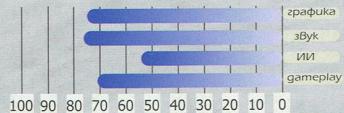
Може би си струва да се отбележат чудовищните недомислици пратени таинствените ритуали човечета "туана" (за чийто произход и предназначение ще научите от BW vol. 1) в горбата ви до пилешките бучета и дарими ги с функцията на медикитове. И в настоящето и в миналото. Което ме

ония, с които ви писах, че не плашат, но поне създават атмосфера. Прокъмнатата гора изглежда като красив и добре поддържан парк в началото на есента, а по-голямата част от действието се развива през топъл, сънчев ден, караща ме да мисля за всичко друго, само не и за духове и вещици. Единственото ужасяващо нещо във втората серия на Blever е, че ужасно си се минах, ако си дадари за нея.

Не знам какво друго да ви кажа. Тоест знам, ама имам чувството, че е напълно излишно да хабя мястото в списанието, за да продължавам с безкрайните си критики остроумничане по отношение на тоновете гафове в играта на Human Head Studios. The Legend Of The Coffin Rock не заслужава дори и това. Пък и ми е малко болно, заради поредното потъркане на добри идеи. Изпълненият ми с надежда поглед е отправен към третата серия. От Ritual не са ме преддавали до момента. Тогава пак ще си говорим за вещицата Blever.



# Microsoft Combat Flight Simulator II

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Microsoft ИНТЕРНЕТ: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

АВТОР: Alex III

**72**  
**ОБЩА**

- И как е флайт симулатора? - питат Freemant.  
- Ми... къде да кажа... - отговаряят.

На вас, драги читатели, ми е трудо да же да започна да разказвам. Който не знае как да поддържава статията, поддържа с историята - така гласи златното правило. Ех, лесно му е на Whisper! Ами тая игра като няма история, а? Какво да правя сега? Всъщност, верна на себе си, Microsoft са казали всичко още в заглавията на продукта си. Дайте да го анализираме, по-точно да го преведем. Става дума за симулатор на самолети. По-точно - на военни самолети, използвани по време на втората световна война на тихоокеанския театър на бойните действия. Толкова. Предното изречение дава съвсем изчерпателно описание на това, което ще намерите в купията на новия продукт на "софтуерния гигант". Ако търсите точна до най-дребни подробности симулация на полет с американския Wildcat или японския Zero, то вашата игра. Ако се опитвате да навлезете в атмосферата на войната, ако искате да почувствате духа на авиацията, или просто желаете да проследите основните етапи от войната над океана - съкаляват, потърсете другаде. Продуктът на Microsoft може да ви предложи само купичка несъвршена една с друга мисии, които трябва да изиграте в определена последност. Плюс традиционната реалистичност при управлението на летящите машини, чрез която предишните симулатори на компанията на Бил Гейтс си извоюват признание сред играчите.

С други думи, CFS2 е много повече Flight Simulator, отколкото Combat. Това е парадоксално, защото в абсолютно всички полети, които ще ви се наложи да изървите, става дума за битки. Само че докато летите, вниманието ви ще бъде заето най-вече с това да държите машината си във въздуха, а не с борбата с врага. Ето как противника типично полет:

Започваме с инструкция. Ще поддържаме пикиращи бомбардировачи при нападение над поредния остров, забравили му името - може да беше Гуадалканал, или Тарава, а е възможно съсъм да бъркам... Те и без това са единакви като ги гледаш отгоре. Хъръмъм едно око на въздушната фотография, направена от разузнавателен самолет. Летище, ханари в средата, по бреговете - противовъздушна

артилерия, най-силна откъм изток. ОК, оттам ще се пази. После скочам в кабината на самолета. Wildcat-т е в началото на полетната палуба на самолетоносача, готов за мисията. Преглеждам за момент инструкцията за запускане на двигателя - 8 стъпки, добре, че има специално колче, което провежда автоматично цялата процедура. След момент вече пропелерът олушително бучи и джойстикът кротко се тресе - ще рече, моторът работи. Пак свеждам очи към инструкцията, търся секцията "Подготовка за излитане". 18 стъпки, тях трябва вече сам да ги извърша. Погледът ми пробига по арматурното табло. Спирачки, гориво, горивна смес, прибори, клапи, тримери, стъпка на пропелера, газ, обзорото, охлаждане на двигатели - всички стрелки и ръководки са в правила позиция. Хвашам здраво джойстика и плавно подавам газ. Ръчката избира и почти се изпълва от юркура ми. Самолетът започва да набира скорост и да се извива наляво - реактивният момент от въртенето на пропелера се опитва да го засуче настрани. Този номер обаче го знам и леко натискам левия педал. Гледам да държа машината насочена по оста на палубата, само че хич не е лесно - докато е на земята, тя е вирнала нос нагоре и въобще не виждам повърхността под шастите. Ориентирам се по пристройките на кораба отдолин. С увличане на скоростта опашката се отделя от земята, и зървам за момент края на палубата отпред. После самолетът стига до ръба и започва да пропада към водата.

Прибирам колесника, но държа ръчката в неутрално положение. Да се опитам да видя на носа сега значи да срuti машината в студените вънни. Wildcat-т набира скорост. Изтеглям леко джойстика към себе си и самолетът едва забележимо започва да набира височина. Изчаквам малко, после прибирам клапите, превключвам подаването на гориво да става от резервоарите под крилата, затварям вентилационните капаци на двигателя и започвам набиране на височина. Вече мога да написна 'X' - това превърта досадното чакане до следващото събитие, което напага личната ми наемса.

Остръвът е пред нас. Долу е същински ад - не завидкам на бомбардировачите, които ще трябва да се набутат сред противовъздушна огнь. Оглеждам се - небето изглежда чисто. Само след миг обаче по радиото се чува "Бандити на единайсет часа нико ду!". Поглеждам вляво от носа - няма грешка, японците са там и набират височина. Коригирам леко курса и подгответи машината за бой - максимални обзорото, газ докрай. Двигателят започва да хърка - търде високо сме и явно трябва да регулирам обогатяването на горивната смес. Превключвам подаването на гориво от основния резервоар и изхвърлям допълнителните резервоари под крилата. Оръжието са готови за стрелба. Това е, трябва само да изчакам подходящия момент. Лошото е, че бомбардировачите са нико под нас, а там Zero имат най-голямо предимство в маневреността и тяговооръжеността. Нервно поглеждам настри и назад - нашите ме следват. Още малко... Сега! Обръщам машината с гладата надолу, поглеждам към японците и издиървам джойстика към себе си. Самолетът започва да пропада. Жълтият не се и опитва да маневрира. Пропелерът започва да вие, поглеждам към обзорото - ох, търде много. Отнемам газа почти докрай. Добре съм преценил височината и момента - излизам точно зад вражеските изстребители. Опитват се да бият... За момент задната застива в пристанища ми. Кратък откос, от корпуса му се проточва димен шлейф и ме заслепява. Извъртам самолета настри и започвам завой с минимален радиус. Причериња ми пред очите, но държа ръчката така още няколко секунди. Работата е в това, че искам - не искам,





ще изпреваря японците. Ако се окажа на успореден курс с тях, ще ме надулат като швейцарско сирене, тогава трябва да завивам. Отпускам малко ръчата, погледът ми се прояснява. Поглеждам назад - нямам никой. Продължавам завой, и отново излизам зад Zero-to. Сега обаче съм в неизгодна позиция - в завой и при набиране на височина японският изстребител има предимство. Опитвам се да изляза на позиция за стрелба, но той все се измъква. За миг изправи курса и успявам да дам няколко изстрела, но в този момент покрай моята машина започват да присвятат трациации куришуми - дружит японец ме е взел на мушка. Изривавам за помощ по радиото, обаче знам, че вече е търъде късно. Завивам на обратно и изтегля ръчата докрай. Първо ми причинява, после самолетът става нестабилен. Всеки момент ще изгладне в свредел, но аз това и чакам - единственият начин да се измъкна от по-маневрения си преследвач е за секунда да предам машината си на неконтролирано въртене. Играв на руска рулетка със собствения си самолет. Ако прекалено рязко превиша максималния ъъл на атака, свределът ще маврти търъде много и може да не успее да изляза от него навреме - сеize разбира. Ако пък съм прекалено внимателен, нямам да се изърви достатъчно рязко, за да избегнам преследвача си. Изърпвам ръчата още малко... Това е! Свредел за половин оборот - по-добре не бих могъл да го изпълня. Японецът дава откос в моя посока, но това е за краткия миг, когато машините ни се разминават. Удри единия елерон. Самолетът ми веднага става по-трудно управляем, но все още летя, и зад мен е чисто. Само че защо сякаш автогейтът не тегли? Не са го улуччали... май. Търъде нико съм за такива фокуси. Ниско? Ами да, трябва да обогати горивната смес, че съм пилот! Премествам ръководата в крайно предно положение и изравнявам самолета. Оглеждам се. Завъртам лавиано машината си към най-близкия враг. В този момент съобразявам, че нямам къде по-точно се намирам. Бърз поглед към картата ми показва, че съм на изток от острова, и летя към него. А японските артилеристи на земята сякаш само мене са чакали - небето наоколо се изпъва с разриви на снаряди. Наметях на най-плътното струпване на зенитни в радиус от хиляда метри - източният бряг на остров Тарафа. Wildcatът се разтриса от удар. Още един. И пак. Резервоарът за масло, едното крило и не-зная-какво-още са поразени. След малко двигателят ще започне да затрива, ще трябва да намаям обратотите и газта, вече почти не мога да извъртам самолета по надлъжната му ос. Ясно, за мен боят съврши. Тръгвам да се отдалечавам ниско над водата, но един от японските изстребители явно ми е взел мярката - приближава се отзад. Опитвам се да маневрирам, и се изпълзвам от тървия ми заход - не съм сигурен как точно стана. Започвам да правя завой, като се оглеждам за врага. Виждам го отзад, опитва се да се нагаси за стрелба. Нямам друг избор, освен пак да

опитам номера със свредела от половин оборот. Изърпвам ръчата към себе си... Не знам точно къде стрешихи. Скоростта може би беше търъде ниска, или прекалено рязко направих движението с джойстика, или просто надушенният самолет отказа да се подчинява на управлението. Във всеки случай свределът ми заврти синон, а на 300 фута височина нямам време за излизане. Не може да се скача и с парашут. Човек може само да гледа през стъклото на кабината как океанските вълните описват спирали, все по-близо и по-близо.

**После,** ясно е - експлозия, и добре познатият изглед на менюто, което ми предлага да преиграя мисията... отново. Предните три пъти също са разбих, понеже не успях да овадея самолета си навреме. Веднъж ме свалиха зенитни, и още един път - вражеските изстребители. Преди това пък монтех хора ме бълснаха във въздуха. Още веднъж се разбих при приземяване, затова вече нямам да опитвам ръчно да кацам - това може да се пропусне, достатъчно е човек да стигне близо до летището. Играта има две кампанини - по една за американците и японците. Освен тях има няколко единични и тренировъчни мисии и възможност за свободен полет. Това е всичко. За поддържане на бойния дух на играча по време на кампаниите се показват кратки фимчета, направени в стила на долоногобна японска анимация - с плоски картички на самолети, които се местят пред неподвижен фон. Всичките анимации са компиляция от доста малко на бойр единици сцени, на фона на които някакъв тип (предполага се, че трайва да е пилот, от чието име играете) е аптичен глас разказва за войната - колко е кофти там, как му е писало, как японците въобще не пасат трева, въпреки приказките на военните агитатори, как самолетите им са добри, положението на фронта е зле, а пък сестра му бачка на поточна линия за изстребители. Казвам ви, по-депресиращ опит за вкарване на елемент на история не съм виждал в игра досега.

Според мен CFS2 определено има проблем с реалистичността - търъде големия са на ярдаци. Нямам градация на сложността в мисиите. Уменията, които се изискват да се мине да речем предпоследната мисия са същите, които трябват изпълнението на втората. А по средата има само пънек. Едно и също, в продължение на десетки полети. Графиката на играта не е търъде добра. Не че



има някакви особени проблеми, просто е същата, като на предишните няколко Flight Simulator-а на Microsoft. Текстурите са доста еднообразни, теренът изглежда като марсиен мокет, а не като китин острови след тропическото море. Да не говорим за проблемите, които човек среща, ако се опита да намери точно определена цел на фона на монотонната зеленина отдолу - като се сетя, ми иде да завия срещу луната.

Звуките обаче са добре направени. Шумът на двигателите, свистенето на курушумите, глухият бутеж на взривите - като ги чуете, можете да определите какво, къде и как се е случило. Съобщенията по радиото също имат характер, макар че ако играете като японец, че слушате съветният език. Вероятно в страната на изгравиращо съмне много се радват на този факт, но на останалата част от света той може да донесе само проблеми.

**Арт** голям недостатък на играта е изкуственият интелект. Това, че противниците са тъпи, някак се прехвърлят, още повече, че обикновено то компониран с чисто превъзходство. Обаче факти, че приятелските лети са идиоти, е чисто безобразие. Понятия нямам мисия, в която дърварите да не се съмъскат. Освен това са абсолютно бесполезни като помощ в битката, освен дето връщат разсейваща част от огъня си в тънка посока. За илюстрации - в момента моите пилоти има малко над 70 свалени самолета (което е абсурда само по себе си), а останалите летици от ескадрилата имат по два-три.

**Според** мен новият продукт на Microsoft може да представя интерес само за тези, които искат да изпитат наърба си цялата сложност на работата на бойния пилот по време на война. Ако сте от тях, пригответе се да инвестирате много време и нерви в CFS2, преди да започнете горе-долу да се спрavit с мисиите. На всички останали преворичвам да стоят настрана от тази игра.

А, да. Ако някой разбере как се каша с Wildcat на грунтовата писта при максимална степен на реалистичност, нека драсне няколко реда в редакцията. Ще ми е интересно да разбера.



# "Евтини" видеокарти или филмчето за червената шапчица

автор: SaintP

**К**омпютърната индустрия е доста не-постоянно нещо и това с пълна сила възли и за 3D ускорителите. Само дотации година и половина около 2005 бяха достатъчни за най-доброто на пазара. Тази аксиома бързо се промени с появата на карти от ново поколение, начело с GeForce. А в момента, малко повече от година след премиерата на първото GPU (геметричен процесор), за да имате последния вик на техниката в машината си, ще трябва да се бръкнете със 500\$, че и на горе. За щастие производителите на графичен хардуер осыпват, че не всеки би отдале подобна сума и затова представиха на пазара олекотени версии на върховите си продукти, предлагачи много добра производителност на прилична цена. Първата стъпка в тази насока бе дело на NVIDIA, която представиха преди време GeForce 2 MX. Здѣшът също се опита да пропадне със своето VooDoo 4 4500, като и двете карти вече могат да бъдат закупени в България. Все още на родния пазар липства насърко дебютирала олекотена версия на ATI Radeon, която също се цели в долния пазарен сегмент, но вероятно скоро ще видим и нея.

В случай, че смятате скоро да юпгрдейвате карта си или просто се интересувате от най-новото в тази област, следващите редове ще ви запознаят с основното за всеки от продуктите. И така да караме по ред.

## GeForce 2 MX

В ролята на ловец

Както името подсказва, този ускорител е базиран на GeForce 2 GTS, като са направени някои промени за намаляване на производствените разходи. MX разполага само с два рендеринга pipeline-a (GTS има 4), всеки от които може да обработва по две текстури на тakt. Скоростта на ядрото също е намалена от 200 на 175MHz. Изходджайки от тези данни простиите сметки показват, че ускорителят може да се справи с 350MPixel/s или 700MTexels/s. Действително това е доста под възможностите на GTS, но не ограничава картата. Доста преди възникването на евентуални проблеми със запълването, друг фактор оказва негативно въздействие върху производителността на продукта - паметта. NVIDIA са предпочели да използват SDRAM, която естествено е доста по-бавна от DDR RAM-а в GTS. Това ограничава немалко възможностите на ускорителя-

ти, правейки го неподходящ за работа във високи разделителни способности (над 1024x768). Разбира се, това не е болка за умиране, като се има предвид, че все пак GeForce 2 MX е предназначена за обикновения потребител, който рядко има нужда от огромни разрешения.

Използваните ефекти и технологии са сходни с тези на GTS. Най-важната част, T&L процесор на второ поколение, естествено е основен компонент на MX карти. Тук е и шумно анонсираният NSR (NVIDIA Shading Rasterizer). Нека припомним, че той позволява паралелното извршване на до седем операции върху все-

т.н. Технологията предлага различни режими на използване на екраните - има вариант "разливане" на изображението между двата монитора, или на всеки от тях да е показано различно приложение. Привлекателна е и опцията на втория екран да бъде показана в увеличен размер част от информацията на първия.

Другата новост е така наречената Digital Vibrance Control. Не представлява нещо революционно, а по-скоро е софтуерен трик, позволяващ финна настройка на яркост/контраст и др. Резултатът е малко по-добро качество и яснота на изображението.

Като цяло производителността на GeForce 2 MX, е малко под тази на GeForce 1 DDR, така че ако искате скорост на всяка цена, "пънчата" версия на GeForce 2 е опцията за вас.

При тестовете GeForce 2 MX е крайният победител, както се вижда от приложените таблици, оставяйки малко зад себе си ATI Radeon 32MB SDR. Ускорителят стои много дешев в ценово отношение, като у нас може да се намери за 120-150\$ в зависимост от производителя. Все пак един съвет: избигайте карти от съмнителни фирми (например Axle (бел. ред. Това можеш да го кажеш и по-рано преди да си купя TNT2 Ultra)). Цената им може и да е изкушаваща, но бъдете сигури, че това което получавате е GeForce 2 MX дотолкова, доколкото го пиша на кутията (където има такава).

## VooDoo 4 4500

В ролята на ъвълка

Ето че стигнахме и до творението на основоположниците на 3D ускорители за PC игри. Новата им карта, предс



ки пиксел (като осветяване, текстуриране, мъгла, алфа смесване и др.). Досега в малко игри се наблюдава реална полза от него, но бъдещи заглавия (пр. Sacrifice, Giants) обещават да го поставят под напрежение.

За да направят продукта си още по-привлекателен, NVIDIA добавиха две нововъведения, които нямат аналог в предищите им карти. Първото, и по-същественото, се нарича TwinView и дава възможност за поддържка на два монитора (CRT или LCD); при CRT е необходимо наличието на външен RAMDAC, монитор и телевизор и

GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
Ядро	NV11	VSA-100
Честота на ядрото	175MHz	166MHz
памет	166MHz SDRAM	166MHz SDRAM
Графични конвейери	2	2
Mpixels/s	350	333
Mtexels/s	700	333
Скорост на трансфер	2.7 GB/s	2.7GB/s
APIs	D3D/OpenGL	D3D/OpenGL/Glide
Специфични технологии	T&L, NSR, TwinView, Digital Vibrance Control и др.	FXT1, T&L, HyperZ, Rage Theater чип за отлична DVD производителност и др.

Кратки технически характеристики на ускорителите



тавена месец-два след по-мощната VooDoo 5 5500, съсъс естествено използвано само един VSA-100 чип. Това е причината ускорителят да бъде лишен от повечето T-Buffer ефекти (Depth of Field, Motion Blur, и др.), с които 3dfx толкова се гордеят. Единствено е запазен 2x FSAA (Full Scene Anti-Aliasing), заплашдане на ръбовите в краищата на обектите или на границата между отделни (цветове), но при включването на функцията, производителността намалява значително и на практика е невъзможно да се играе нормално.

VooDoo 4 4500 не блести и по отношение на скоростта на запълване. Честотата на ядрото е 166MHz, а VSA-100 чипът може да обработва по два еднично текстурирани пиксела на такт или един двойно текстуриран (което в съвременните игри е по-важно). Това прави 333Mpixels/s и също толкова Mtexels. Паметта е 166MHz SDRAM и скоростта на трансфер е същата



като GeForce 2 MX. В продукта на NVIDIA, както става въпрос, това е известно ограничение, но при VooDoo-то всичко е наред, предвид, чистата общца производителност на графичната карта.

Друг недостатък е липсата на T&L процесор, характерна за цялата фамилия VooDoo 4/5 ускорители. С последните си драйвери 3dfx опитаха да решат проблема поне частично, включвайки нещо като софтуерен T&L, прикрит зад името Geometry Assist. Тази нова функция позволява на картата да използва по-оптимизирани мултимедийни инструкции на процесора (като 3Dnow! На AMD) за извършване на геометрични изчисления. Ефективността на Geometry Assist е малко съмнителна, но все пак се наблюдава известно повишаване на производителността при използването на нововъведението.

Тестовете категорично отричат на VooDoo 4 4500 последното място, като цифрите са толкова изразителни, че нямат нужда от коментар.

#### ATI RADEON 32MB SDR В ролята на бабата

С малко закъснение канадците също представиха свой value-продукт, из-

Тестова система: AMD Athlon 700MHz, 128MB PC133, 20GB ATA/66 7200 HDD, Win '98 SE

Quake 3 Normal	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
640x480	98.2	76	93.6
800x600	94.0	74.8	89.4
1024x768	76.5	59.6	68.0
1280x1024	48.1	36.1	45.3
1600x1200	34.2	23.9	33.1

Quake 3 MAX	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
640x480	93.6	68.3	87.3
800x600	78.7	59.9	76.2
1024x768	49.5	37.6	55.0
1280x1024	27.7	23.0	32.1
1600x1200	18.4	14.2	24.0

3D WinBench 2000	GeForce 2 MX	VooDoo 4 4500	ATI Radeon 32 SDR
1024x768x32	67.0	42.1	65.8

позваща най-новият им чип - Radeon (Rage6C). Подобно на GeForce 2 MX, Radeon 32MB SDR има само две рендерингови pipeline, но всяка от тях разполага с по три текстуриращи блока, което означава, че върху всеки пиксел могат да се налагат по три текстури без да се губи време. Това по-скоро е направено с поглед към бъдещето, тъй като в момента игрите използват предимно двойно текстуриране. Все пак, поне на хартия това дава теоретично предимство на ATI пред NVIDIA, изразено в 1000-te Mpixels-a, на които Radeon SDR е способен. И тук отново изнинава проблемът със скоростта на паметта. Тя е 166MHz (колкото между впрочем е и честотата на графичното ядро) и това определя трансфер от около 2.7GB/s - доста недостатъчно при високи резолюции. Тук обаче се наемасят характеристиките на всички Radeon-и T&L блок, наречен с екзотичното име Charisma Engine. Една от основните му отличителни характеристики е наличието на HyperZ - метод, насочен към постигане на по-оптимална работа на Z-Buffer-а (буфер, в който се съхранява информация за дълбината/z-координатата на всеки пиксел; с негова помощ, обекти, които е невъзможно да бъдат видяни от гледната точка на играча, действително остават скрити). В 3D рендеринговането Z-буферът се използва доста интензивно и чрез оптимизацията, предлагани от HyperZ, ATI се надяват да спестят малко от и беътова ограничения трансфер през паметта. На теория добре,

а на практика? Ами още по-добре. При изключване на HyperZ под Direct3D (възможно е чрез Windows Registry), се наблюдава в някои случаи до 40-50% спад в производителността, което само по себе си говори доста красноречиво за качествата на метода.

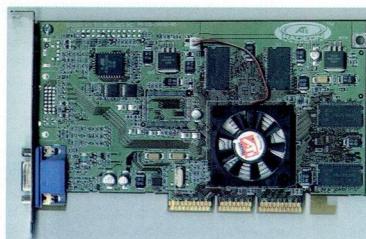
Все пак при тестовете Radeon 32MB SDR остава малко под картата на NVIDIA. Това се променя донякъде при високи разрешения и 32 битов цвет (благодарение на HyperZ и въобще на оптимизираната работа на графичния чип в 32 битов режим), но и при ускорителя на ATI няма голям смисъл да играете на повече от 1024x768. И накрая си струва да се спомене чудесната DVD поддръжка характеристика за всички графични продукти на канадците, която затърждава впечатлението, че Radeon 32MB SDR е наистина качествен ускорител.

#### Заключителни думи

Или червената шапчица (в ролята SaintP) беше ъбъ в гората

Като цяло, най-добро впечатление от разгледяните в статията продукти прави GeForce 2 MX. Ускорителят на NVIDIA предлага най-добро съотношение цена/производителност от разгледаните в статията продукти и ако имате нужда от сравнително евтина нова карта, това е най-добрият избор. На второ място се наредя ATI Radeon 32MB SDR, който определено е достоен конкурент на MX. За съжаление цената му засега е прекалено висока (около 170\$ на Запад) и това накланя възпитите в полза на NVIDIA.

Най-зле се представи VooDoo 4 4500. Явно един VSA-100 процесор не е способен да чудеса. Въобще карта разочарова напълно. Пристапът е прекалено малък, идашо премалено и скъпо. Цената ѝ е сходна с тази на GeForce 2 MX, но производителността е много по-ниска. Изглежда единственото чисто предимство на продукта на VooDoo остава вградената стабилна поддръжка на Glide, но в дневно време това не е респектира особено.





# CPU & GPU

"Заедно можем повече"

автор: Бон Манас

**Н**е знам как и защо се сетих за горния девиз, който в реалния живот е мото на една, хм, небезистестна партия. Истината е, че той звучи добре и е верен, а пък и ми харесва как стои в заглавието. Понеже се интересувам от политика колкото и от есенната миграция на зелените пъсънки червеи\*, ще го използвам за моите цели без никакви задръжки.

**CPU, GPU.** Всички сигурно знаят какво е CPU, главният процесор на вашия компютър. Наскоро се появя и термина GPU - Graphics Processing Unit (графичен процесор, процесор за обработка на графика). Понятието е въведено от Nvidia и се отнася до графичния чип на вашата видеокарта. Наистина, съвременните графични карти имат на себе си чип достатъчно мощен за да бъде наредчен процесор и предполагам, че в бъдеще всички производители на видеокарти ще възприемат това название. В настоящата статия ще се опитам да ви кажа защо все още не можем да имаме идеалната игра със супер звук и графика, интелигентни компютърни противници и реалността на истинския свят, за какво ни е нужен GeForce2 и >1Ghz процесор а също и какви са ролите на CPU и GPU (главни, разбира се).

**3D** - какво знаем и какво не знаем. Не са много приложението, които могат да натоварят един съвременен компютър толкова някъде от последните 3D игри. Това което виждаме когато пуснем Quake 3 или примерно някой симулатор - Jane's USAF, са зашеметващата графика, красосата на ефектите. Някои игри наблягат предимно на това - блъскави ефекти и графична производителност. В добрати игри обаче има много повече от шарени картинки. В един самолетен симулатор примерно, всеки самолет летящ във виртуалния свят на играта трябва да се държи така както би се държал един истински самолет в реалния свят. Това очевидно, че физичните параметри като въздушният поток над горните и долни повърхности на крилата се моделира, симулира се радиарните системи и съвсем не на последно място доста сметки отиват за AI - колко интелигентни ще са компютърните противници, доколко малка ще е разликата между тях и истински човек - непредсказуемост, тактически замисли, планиране и баланс.

Други ефекти, като "collision detection" - определяне дали два самолета не заемат едно и също място (блъскъс) също се изчисляват. В идеалния случай всичко това трябва да става примерно 60 пъти в секунда - всеки път когато нов кадър се появява на екран.

**Обобщавайки** казаното, можем да си представим от гледна точка на компютъра какво представлява една игра - за него това са поредица от задачи за решаване и много от тези задачи трябва да бъдат решени далеч преди да видите хубавите картички на монитора. Физиката на всеки движещ се обект трябва да бъде изчислена (знаете - ускорения, гравитация, какво ли не - слава богу, че не ми се налага да смятам каквото и да е свързано с физика), дори ако е далеч по-прост от това, което би било в истинския свят. Ако в играта има компютърни противници - всички те трябва да "мислят" и действат едновременно и то хх пъти в секунда. Трябва да си зададем ресурс и музика и звуци - качествени и без разминаване между ситуацията в играта и звука съвързан с нея - звука от изстрела трябва да се чува веднага, а не след секунда. Всичко това отнема време на процесора - все още дори не сме споменали графиката.

Да вземем един друг пример - Rainbow Six: Rogue Spear. Частта от игра, от виртуалния свят, който виждате е само едно малко парче от всичко, което се случва. Също както и в реалността, аругите хора (противници и партньори) се движат, прицеляват, решават дали да залепнат и пъзят или да тичат. Когато някой стреля, компютърът изчислява движението на куршума, дали има нещо на пътя му, дали може да пробие евентуална преграда (предполагам случало ви се е да ви убият в Counter Strike през стена), дали уцелва и в коя част - глава, тяло, крак. Също, компютърът преценява дали водите много шум и дали противника може да ви чуе от разстоянието на което се намира, или се промъкват и оставате незабелязан. Ако се играе в мрежа, се появяват допълнителни изчисления за обработка и синхронизиране на информацията за различните участници.

**Всичко** това отнема процесорно време, процесорни "цикли". 3D процесори (GPU) съществуват просто защото няма достатъчно процесорна мощ и за изчисление на графиката. Софтуерният

графичен режим на 3D игрите прави точно това - натоварва CPU и със изчисленията която трябва да извършива графична карта и резултатът е плачен.

**Графика** - това не е кино. Когато гледаме филм, примерно "Междузвездни войни" или "Денят на независимостта", ефектите ни замайват главата. Иска ни се да има и компютърни игри с такива ефекти и реализъм. Филмите наистина са красиви, но там няма интерактивност - само гледаш, не участвуаш. Какво е необходимо за да се поемат всички изчисления на една съвременна игра? Нека разгледаме детайлите.

**Физика.** Това което е необходимо за да се сметне движението на някъв обект - камък, Порше, , е изписано 17 век (сега сме почти 21 век, значи има-няма 350-400 години от тогава) от Нютон. Да разгледаме една игра от тези на които играем сега - за всеки кадър е необходимо да се изчислят положенията на обектите на екрана - как са променили те спрямо предишния момент (кадър). Някои обекти са неподвижни, други се движат, трети се движат и се връщат, увличат или намаляват скоростта си, блъскат се, действа им гравитация. Средно това прави 200 000 изчисления, всяко от които отнема около 100 процесорни цикъла. Ако искаме 60 кадъра в секунда (което хич не е много ако говорим за ниска разделятелна способност - примерно 640x480) смелката става: Брой CPU цикли = 200 000 x 100 x 60 = 1 200 000 000 цикъла.

**Изкуствен интелект** (AI). Огромно поле за развитие, тук за разлика от физиката има много което да се измисли. Има AI на противниците, има AI на партньорите, има така наречения "path finding" - когато дадете команда за движение на група войници се очаква те най-бързо да стигнат до където трябва, а не да се мотаят или да се защищат в някой ъръл. Колкото по-реален става 3D светът, толкова нарастват и изискванията за AI. Производителите на игри смятат скоро да включят и разпознаване на гласови команди от компютърно управляващите партньори, което ще добави още едно ниво на сложност. Тий като изкуствения интелект ще става все по-добър, значи все повече време ще отива за него. В някои по сложни съвременни игри добре направен AI ще отнел на процесо-



ра около 400 000 000 цикъла за секунда - и това число ще расте в бъдещи игри.

**Операционна система.** Независимо дали ви хареса или не, Windows заема доста ресурси. ME, SE, 2000 - искат 300 MHz за нормална работа с пълни възможности. Не, че не можете да имате 98SE и на 233MHz - ако става за въпрос от съм виждал Windows 95 на 386 на 40MHz, но как работи е отдален въпрос. Значи, 300 000 000 цикъла за Windows.

**Додук** станаха сумарно 1 900 000 000 цикъла, или преведено в по-разбираеми мерки - 1.9GHz процесор е необходим. А какво става с графиката?

**Фотореализъм** на 60 fps. Крайната цел на 3D графиката е фотореалистична анимация в реално време с 60 кадъра за секунда. Числото 60 не е избрано случайно - счита се, че това е границата на чувствителност към трептенията за средно човешко око - с каква честота трябва да е анимацията за да изглежда напълно истинска и гладка - информацията я е на Nvidia, затова недейте да пишете гневни писма от вида "аз имам хх кадъра в секунда и играта ми върви супер". Също, 24 кадъра може да са достатъчни за филм, но не и за 3D игра. В добавка към изискването за кадри, хората искат (някои някъде) 1600x1200, 32 битов цвет.

**Какви изчисления** са необходими, за да видим готовата сцена на екран?

Етапите са:

1. Задачи свързани с физиката на света, движенията на обектите, съблъсъци, положение на камерата (от каква позиция наблюдаваме);

2. Определяне на видимите и

невидими обекти, избор на детайлност на обекта (по-далечните неща се виждат по-размазано), съставяне на списък от всички обекти видими от дадената позиция на камерата;

3. Трансформация - преобразуване на информацията за 3D обектите в зависимост от гледната точка;

4. Осветяване - смесване на различни светлинни източници - слънце, лампи, получаване на светлоасенки, мъгли;

5. Подготовка на информацията за "рендериране";

6. Рендериране - изчисляване на правилния цвят за всяка точка на екрана, въз основа на цялата подадена информация. Преценявя се цвета на даден обект, цвета и посоката на светлината, която го огърва, степен на прозрачност на обекта, вид текстури ("боя" нанесена върху него - дали да изглежда като дърво, метала, камък).

**Едно време**, всички сметки без последната се поемаха от CPU. Но ние видяхме, че той си има предосторожно работи и без тези допълнителни сметки. И тук на помощ идват 3D процесори - графичните чипове на видеокартите. Моделите преди GeForce обаче, са оставили и точки 3,4 на процесора. GeForce - първият "истински" GPU, извършва сам, без помощта на процесора изчисленията по всички точки от 3 до 6. При това изчисленията се извършват по бързо от колкото би ги сметнал централния процесор, защото той, за разлика от графичния, не е създаден специално за обработка на графика. Остават точки 1 и 2, които се отнасят повече до дефиниране на игровия

свят все още се смятат от CPU.

**Според** информация на Nvidia, чипът GeForce2 може да обработи около 2 пъти повече информация отколкото се съдържа в една средна сцена на съвременна 3D игра. Това означава, че дори и в по сложна и детайлна сцена при съ很深 нова игра видеокартата би си съвършила работата. Но кой казва, че съвременните игри са достигнали 3D съвършенство? Целта е истински свят, динозаври като в "Джурасик парк" и роботи и същества като в "Междузвездни воини: Епизод 1", 60 кадъра в секунда. При това, в един истински свят птичките пеят по дърветата, преливат, неотличими от истински; хората се разхождат, минавайки покрай теб, всеки си върши работата и не чака да отиде и да го заговориш с избор от 4 реплики. Натоварването върху TAKЪV компютър е нещо което не можем да си представим в момента. Това е Матрицата, само че модемирана от нас самите. Някой ден това ще бъде реалност и тези които живят тогава ще го приемат за нещо естествено, ще се смят (ако помнят) за дните на 1Ghz компютрите, както и ние се смям на "Правец 82" (а това е бил само преди 18 години!).

Но, докато тези "весели" дни дойдат, аз лично с нетърпение очаквам HALO и Monkey Island 4 и разчитам на въображението си, за да почувствам игралния свят толкова реален, колкото истински. Смяя да твърдя, че досега то (въображението ми) никога не ме е подвеждало, а и не иска пари за лайтрайд на всеки 6 месеца.

\* Б. а. Доколкото знам "такова животно нема".

# ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

## ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ



<http://www.digsys.bg/appleshop/>  
КУПУВАЙТЕ  
продуктиите  
на Apple™  
в Интернет

50%  
отстъпка

Варна, ул. "Неофит Бъзведи" №6  
тел. 052 / 259-135, 603-231

София, ул. "Триадица" №4, ет. 2  
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57



<http://www.digsys.bg/tourinfo/>  
Туристическа  
информационно-резервационна  
система  
в Интернет



<http://www.digsys.bg/icard/>

Internet	5 часа / 6 лева
карти-	10 часа / 10 лева
достъп	20 часа / 19 лева
в над	45 часа / 45 лева
45 града	



# MPEG-4

## или как да съберем цяло DVD на нормално CD

автор: SaintP

Само за няколко години DVD се утвърди като един от най-успешните стандарти, създадени никога. Това не е особено чудо като се имат предвид многобройните предимства на формата пред широкоразпространените видео касети. Високата резолюция и многоканалният звук са само малка част от изненадите, които носителят, примиращ много на стандартно CD, съдържа. Друга изненада (или по-скоро закономерност) са 6-7те гигабайта, необходими за съхранението на един нормален пълнометражен филм. Това едва ли интересува особено притежателите на външни плейъри, които се включват към телевизор, но определено създава някои неудобства на хората-ентузиasti с PC DVD-ROM, искащи по една или друга причина да направят резервно копие на домашната си филмотека. Копирането на DVD-та все още е доста скъпо удоволствие от финансова гледна точка, затова е необходим друг вариант, например прехвърляне на съдържанието върху CD. За съжаление простите сметки показват, че за един филм ще са необходими около 10 диска, което определено не е нашата цел. Тук на помощ идват алгоритмите за компресиране, разработвани в последните десетина години от Motion Pictures Expert Group (MPEG). Първият от тях се появи през 1992 под наименованието MPEG-1 и се използва основно при кодирането на VideoCD-та. През 1995 беше представен MPEG-2, който е голям напредък спрямо първия стандарт и е най-широко използван в момента. Нас обаче ни интересува MPEG-4, представен през миналата година. Сега обърнете внимание на таблица 1, където са съпоставени по-важните характеристики на трите формати.

Особеното при най-новия от тях е, че предлага доста добро качество на картината и същевременно компресията, е около 10 пъти по-ефективна от MPEG-2. Това прави MPEG-4 идеален за съхранение на качествени видео материали върху обикновени компакт дискове.

В следващите редове ще се спрем по-специално на конвертирането на DVD дискове в MPEG-4. Тук е мястото да отбележа, че копирането на произведения, защитени с авторски права по принцип е незаконно (особено ако е с комерсиална цел), като изключим видео материали, специално предназначени за свободно разпространение. Освен, това в зависимост от държавното законодателство, потребителят има право да си направи резервно копие на закупения диск, в случай, че се появи проблем с оригиналата. Та ако намеренията ви са напълно безкористни и легални, ето накратко от какво имате нужда:

A) DVD Ripper - DVD дисковете са криптирани по метод, наречен CSS. Това означава, че не може просто да вземете файловете от диска и да ги запишете на хард си. Тук на помощь идват Ripper-ите. Първо се появя DeCSS, а в момента вече има доста програми със сходни функции. За направените тестове се спрях на DOD Speed Ripper v1.1,

който е сравнително надежден и рядко създава проблеми. Посетете [www.7thzone.com](http://www.7thzone.com), където има линкове както към програмата, така и към описани по долу средства за конвертиране.

Б) MPEG-4 codec - това въобще е самият алгоритъм за кодиране, който естествено трябва да бъде инсталiran на вашия компютър. Наилепшет е DivX ; и ви съветвам да го изтеглите.

В) MP3 codec - не е задължително, но ще ви позволи да компресирате аудиото на диска в MP3 формат, което спестява много място. От личен опит мога да ви препоръчам Radium MP3 codec - дава добри резултати.

Г) Encoder - програмата, която извършва самото кодиране. В тази област ви трябва да запомните едно име - FlaskMPEG. След като свалите последната версия сте готови за работа.

Д) Добре е да имате бърз процесор, по възможност поне 500-600MHz PIII или Athlon. Кодирането в MPEG-4 е доста трудоемка задача, както ще се убедите по нататък.

След като инсталирате всичко необходимо, стартирайте DoD. Интерфейсът на програмата е много интуитивен, така че едва ли ще ви създаде проблеми. Отворете

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the following details:

- Title Bar:** Software DVD decoders - Microsoft Internet Explorer
- Address Bar:** Address: <http://www.7thzone.com/> Page: index.html
- Content Area:**
  - Header: Welcome to 7thZone.com
  - Section: Software DVD decoders
  - Text: "Software DVD decoders : Tests & reviews, region free solutions for software DVD players, requirements, software DVD players developers..."
  - Links:
    - Download software DVD player
    - Full & trial versions of the best software DVD players available : PowerDVD, WinDVD, CyberLink DVDexpress, Holden for DVD, Avisu DVD player, etc...
    - Developers
    - The companies & people that bring you the software DVD players, give them some credit for some wonderful piece of software.



диска, който смятате да конвертирате. По принцип DVD-та имат директория Video\_TS, където са разположени видео файловете (.vob) както и файлове, съдържащи информация за структурата на диска (.ifo). Последните са много важни, тъй като указват реда на отделните видео откъси (едно DVD може да съдържа различни интерактивни менюта, foto галерии и пр., които да са взаимно свързани). Rip-нете .vob-овете и .ifo файла, след което може да преминете към използването на FlaskMP4. И тази програма е с доста опростен интерфейс, което може само да ни е от полза. Още по-важно е, че в менюто File има опция Open DVD, която позволява да се работи с цели DVD структури. Чрез нея отворете .ifo файла и ако всичко е наред пред очите ви ще се покажат списък, който показва всички намерени видео откъси, звук и субтитри. Изберете всичко, което искате да има във вашата конверсия. Имайте предвид, че тя няма да разполага с интерактивните възможности на DVD оригинала, затова не можете да избирате повече от един език за озвучаването и един за субтитрите (в случай, че материалът, който обработвате предлага избор). В този ред на мисли нямат нужда и от различните менюта, trailer-и и подобни. Те обикновено са записани в отделни видео откъси и са лесни за разпознаване, заради кратката си продължителност. Спокойно може

	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-4
Макс. разд. способност	352x288	1920x1152	720x576
Разд. способност (PAL)	352x288	720x576	720x576
Разд. способност (NTSC)	352x288	640x480	640x480
Кадри за секунда (PAL)	25	25	25
Кадри за секунда (NTSC)	30	30	30
Макс. скорость на трансфер	3 Mbit/s	80 Mbit/s	5-10 Mbit/s
Норм. скорость на тарнспфер	1380 kbit/s при 352x288	6500 kbit/s при 720x576	880 kbit/s при 720x576
Макс. частота на звука	48 kHz	96 kHz	96 kHz
Макс. звуковии канали	2	8	8

да не ги избирате сред файловете за конвертиране. Все пак едва ли искате MPEG-4 варианта да съдържа например менюта, които така и така са неизползваеми.

**Следвачата** стъпка е да настроите алгоритмите за компримация (codecs). За видео данните може да избирате между DivX;) Low Motion и Fast Motion. Първият вариант е специално предназначен за филми без много динамика, а вторият се справя добре с всякакви заглавия и може да се използва универсално. Освен това задайте стойности *crispness* = 100% и *keyframe* на всеки 10 секунди. По нататък идва ред на звуковата компресия. Ако правилно сте инсталирали MP3 codec-а, ще можете да го използвате, ако има проблем го преинсталрайтете.

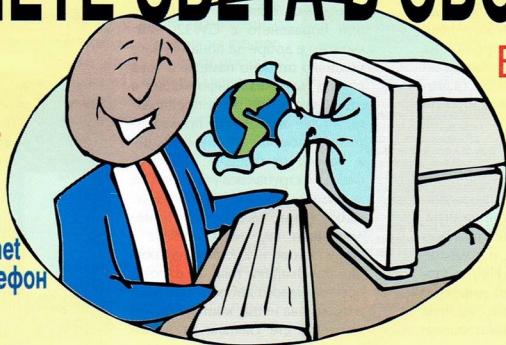
**Последната** част от подготвката за конвертиране се извршва в OptionsGlobal Project Settings, където първоначално може да се стреснете от купицата възможни настройки. На практика обаче не е необходимо да се занимавате с всички от тях. Задайте желаната разделителна способност (за максимално качество - 720x576; решите

да ползвате друга разделителна способност се придвижвате към правилото, че и двете измерения трябва да се делят на 16 без остатък), кадрите за секунда (25 за PAL филми). В менюто Post Processing, изберете HQ Bicubic Filtering и Keep Aspect Ratio. Останалите опции говорят сами за себе си и нямат нужда от специални обяснения. И ето че най-накрая сте готови да стартирате компресирането и да се въоръжите с огромно количество търпение, защото за конвертирането на нормален филм в MPEG-4 са необходими обикновено над десет часа. Монте тестове проведох на машина с Athlon 600, 128МВ РС133, 20GB Seagate 7200rpm ATA/66, DVD-ROM Pioneer 10x/40x. За компресирането на 86 мин. видео материал бях на необходими близо 13 часа. След това повторни процедурата на Celeron 400 с 64MB PC100 и същото DVD устройство - всичко продължи около 18 часа. Въпреки това, резултатите определено си заслужават - качеството на картичната е трудно отличимо от оригиналата, а MPEG-4 се оказа един от най-сполучливите стандарти за видео компресия, създадени някога.

**ПОКАНЕТЕ СВЕТА В СВОЯ ДОМ!**

## Интернет с гаранцией.

За повече информация:  
Посетете [www.bianet.net](http://www.bianet.net)  
или се обадете на телефон  
02/987-03-88



# Вземете го! Само от

The logo consists of the word "BIA" in white, bold, sans-serif letters inside a blue diamond shape, followed by the word "NET" in a larger, blue, bold, sans-serif font with a horizontal underline. A small "TM" symbol is located at the bottom left of the "NET" text.



SOFTWARE

GAME

WIZ32

# GameWiz32

**It's cheat time, baby!**

автор: Chappy

"Кой е най-големият приятел на геймъра? GW!"

Ако искате вярвайте, но това е рекламно съобщение на един германски сайт. Не, не, това не е реклама на нашето списание! GW е съкращението, под което се води универсалната програма за манене на игри GameWiz, продукт на програмистите от фирмата OneStepAhead. "Една стъпка напред", както ще рече, и до голяма степен името е оправдано. Още през 1993-та година, фирмата пусна на пазара програмата GameWizard, универсална програма за редактиране на паметта на игри с цел промяна на техните параметри (казано накратко - с цел манене!). Тя позволи на практика на всеки с елементарни компютърни познания да бъркне дълбоко във паметта по време на ВСЯКИ игра и да промени и "замрази" във времето всяка една величина с жизнено значение за игровия процес - животи, кръв, пари, енергия, ресурси, каквато се досетите... И най-великото около GameWiz бе, че работеше с всяко едно заглавие. Край на непрекъснатото търсене на кодове - с GameWiz можете да имате неизменни 100 муниции за всяко оръжие в Doom II и да спрете с омразното IDKFA на всеки 5-10 минути...

Cера, вече 5-6 години по-късно, нещата са много по-сложни. Властва Windows, а това вече не ти е добрият стар елегантен DOS. Да бъркаш в паметта на защитени приложения вече не е никак елементарно, и до голяма степен се ограничава до редактиране на записани игри. Или поне така беше до този момент, от година OneStepAhead предлага GameWiz32, версия на GameWiz за Windows, която има за задача да направи невъзможното - да позволи на всеки да мами всяка игра по всяка начин!

## KAKVO E GAMEWIZ 32

С няколко думи, това е универсална програма за манене на игри. За разлика от кодовете и тренинг-програмите за отделни заглавия, и колекциите от такива като Dirty Little Helper, става дума за програма, която директно бърка в паметта на играта, издирива клетките, в които се съхраняват всички интересуващи ви данни като кръв, жи-

ви, пари, ресурси, точки опит и нива на опит, и каквото друго се доссетите или решите, че е особено важно за вас, и позволява промяната на тези данни или "замразяването" им така, че те повече да не се променят по време на игра. На практика това означава, че почти всеки елемент от дадена компютърна игра може да бъде манипулиран - от патрите в дадена стратегия до крътя ви в някой екшън. Възможно е да получите достъп и до много важни елементи в игра, които са недостъпни с обикновени кодове - да спрете времето в стратегия като Imperium Galactica, да получите -99 клас броня в Baldur's Gate II или да имате безкрайно количество точки за уменията си в Diablo 2 - практически ограниченията, стига да знаете какво търсите. Искате да станете безсъмртен в новия триизмерен екшън за който още не са познати кодове и пароли? Или пътновата играчка печално няма такива "недокументирани възможности" и се налага да се справяте с две си леви ръце? GW сканира паметта, използвана от играта, за да издири стойностите, които желаете да промените, използвайки два метода на търсене и позволява да бърникате дълбоко на ниско ниво, променяйки тези стойности по свое усмотрение.

Като казах на ниско ниво, ще поясня, че в никакъв случай GW не ви спасява от гафове - забила игра или блокирал компютър. Ако промените нещо, което не отговаря на търсениято, резултатите могат да бъдат и катастрофални. Затова е необходимо особено внимание при боравенето с GW32, най-макар и добре да поназнавате нещично относно паметта и това как се съхранява информация в нея. Самата програма предполага, че вие знаете това предварително - помощната информация и повече от осъдъна, а интерфейсът е сгрупал всички опции на минимум пространство, придавайки един "аматорски" и недовършен вид на GameWiz - единственият недостатък на програмата. Въпреки това, тя работи, при това много добре и стабилно и позволява неща, които доскоро може да се смятат за невъзможни.

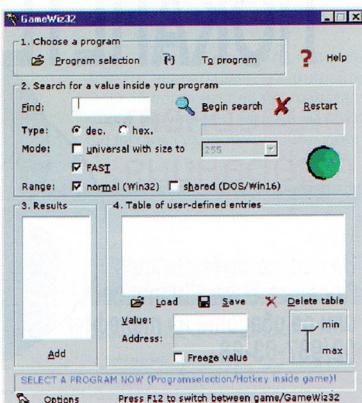
И ако от думите ми дотук вече ви събрът ръцете, GW ще намерите на диска към списанието, а това, което следва е един

## КРАТЪК КУРС ПО ШИМЕКЕРУВАНЕ

И така, играта-жертва е набелязана, избрали сте си елемент, който ще промените или "замразите" във времето - кръв, пари, ресурси или нещо друго, - а GameWiz32 е вече стартиран. Време е за "магьосницът" да свърши своята магия, и ето как става това.

1) Стартирайте играта и започнете да играете. С ALT + TAB преминете от избраната от вас игра в GameWiz32. Горе в ляво натиснете "Program Selection" и изберете от предложените ви приложения това на играта.

2) Изберете метод за сканиране на паметта, в която играта съхранява данните си. Те са два типа - числен и универсален. Численият метод е даден по подразбиране - поле, в което може да въведете моментната стойност на желаната за промяна величина в играта. Тази метод се използва за търсене на величини, на които знаем стойностите. Например, в Starcraft искаме да замразим стойността на успеновия газ - имате в момента 1000 точки газ, и затова в полето написвате 1000.



**Другият** метод се избира като изберете опцията "Universal With Size To". Тогава полето на предишния метод се скрива за да се появят по-ле с няколко бутона - "по-малко" (-), "по-голямо" (+), "без промяна" (=) и "различно" (< >). Този метод се използва когато не знаете точната стойност на дадена величина от играта. Пример - кръвта в бойните игри като Mortal Kombat. При тях знаете, че стойността се е променила но не знаете с колко. Много е важно при този метод е да знаете колко клетки памет заема величината. Има три възможности - 1 клетка (255), 2 клетки (65535) и 3 клетки (4294967295). Например ако знаете приблизително, че кръвта на един играч в MK4 е 100 максимум, то тогава тя се запазва в 1 клетка. От друга страна, някоя стратегия отчита парите скриптом от играта която позволява той да има до 1,000,000 точки, би съхранявала тази стойност в 3 клетки. Обикновено величините рядко надвишават 1 или 2 клетки, но има и изключения.

3) Натиснете бутона Search. Изчакайте докато GameWiz сканира паметта, заета от играта за търсенията клетка. Шансът да улучите необходимата величина от првия път е едно на милион. Поради това се върнете отново в играта и променете стойността (или изчакайте да се промени). Върнете се отново с GW32. В зависимост от избрания от вас метод, въведете новата стойност (за числени метод), или натиснете съответния бутон (за универсалния). Пример: весененоят газ в Starcraft вече е 1222. По численият метод просто въвеждаме 1222 в полето и натискаме отново Search. Ако боравиме с универсалния метод би трябвало да натиснем бутона "+" защото стойността се е увеличила.

4) Повторете стъпка 3 колкото пъти е необходимо. Програмата ще филтрира избранныте адреси от паметта докато избора се сведе до по-малко от 100 клетки. Тогава, в поле "Results" ще се изведат всички открити клетки, изписани с шестнадесетичен код. Една от тях е тази, която търсите. ВНИМАНИЕ: замразяването и промяната на друга клетка, която не е тази която търсите, може да доведе до блокиране на играта и компютъра! В случаи, единственият начин да открием точната клетка е да продължим с търсенето докато останат по-малко (а

и може би, дори само една) клетка, която е тази, която търсим.

5) Шракнете върху открытата клетка два пъти. Това ще я пренесе от поле Results към таблицата в дясно. Препоръчено е да наименувате клетките, когато ги прехвърляте. Например в нашия случай името би трябвало да е "Газ". В полето Value по-долу променете стойността (но след като се убедите, че отговаря на стойността вътреш в играта, иначе може да сте допуснали грешка), и изберете опцията "Freeze Value" ако смятате да замразите стойността (да не и позволите да се променя повече).

6) Готово! Върнете се към играта и прията победа! Не забравяйте накрая да запишете таблицата с открытии адреси така, че при последваща игра да не е необходимо да издирвате адресите отново.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

GameWiz32 е задължителна програма за всеки самоуважаващ се играч! Не защото съм я създател, че всички вие лъжете игрите наред с единичната цел да видите "какво има накрай" в рамките на няколко часа, след което да я изхвърлите на улициата и да заплачете, че нямате "предизвикателства"! А защото с GameWiz32 е най-добро лекарство срещу игри, които бавно и методично унищожават геймърската нервна система. Никога повече няма да си гризете ноктите на краката само защото предната мисия на по-редната стратегия иска неверорияти (а понякога граничещи с невозможни) умения на стратег, или защото един коя си мисия на поредния екшън-адвенчър е просто измислена за извънземни, но не и за логически мислещи човеки същества. Да не говорим, че усещанието от играта да коленичи пред теб е евфорично и заслужаващо внимание, макар и да покварява явно изкушилия се играч.

Така че... кой е най-голямият приятел на геймъра? GW, разбира се... Т.е. Gamers' Workshop, вие да не си помислите нещо друго?

- професионален дизайн на фирмени знаци;
  - изграждане на пълен фирмени имидж;
  - създаване на web-страници;
  - архивиране на конкурентни с дизайните...
- и най-последното спомен за то го предлагаме своя интелигентно стъчение на обстоятелства склонничко дипломат, куче, бабички и политики, нездадениките в този ред.

О, ти неградин и кроеш лого си заедно в реклама на страница на геймърско списание в едно такова поле и в такъв типо напис текст при наличието на толкова много убийствено интересни статии на нокото.

Е щом все пак си стапнал допълнено по темата на интервюта. Ако си също си-ти-ти-ти предлагащ скрипта на кръстен германец този по-нататък. Ако си занаятческият лъв в частност клиент - можеш да продължи. Препоръчвам създаването с медицински лица (покърди) след дланите на списанието и в частност тези родове - дехи кои списват до края със сигурност не се добра.

Етикета е не само късче хартия или плат зарезан на скотка. Етикетът е вашият рекламен коре, телевизионен слог, щанд, плакат и оглавник.

- \* етикет и пр.: 1. Листче с надпис, която се използва за обработка, за да обработи съдържанието и дигата.
- 2. Сбор от правила за обикновен административно общество.

В нашия медин век се оказа, че марката на нещата в толкова чест от слушателите значи много повече от самите неща. Ами защо да си купуваш български дреш от частните къщи, когато можеш да купиш същите къщи произведени по патент на фирмата в Италия, в а Китай от оръжия експорт с начин на копирка и памук или жълта синтетика. Ами защо марката на нещата в толкова по-важни същества, че евтина ли не е толкова важна? Също етикета минава и от пълният първичен човек по-добре или по-важният. А може и да е варка. След като толкова много хора го вярват. Би требовало да тъка.

Етикетът е нещото, по което ще видите, че нещото е правено ще имате, ако продължите с по-гората апликация, че не си склонни почиствати ми-ми-ми-ми, само почиствати хабити - да си мокри и да си намери спада с характерът).

Той показва не просто колко много пари сте изплатили за убийствен драма и какъв е твойтък етап в този процес, а по-важното отпечатъкът ще стоката си е оттам юмните клиенти на тази стока.

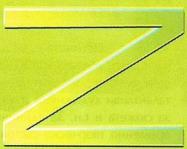
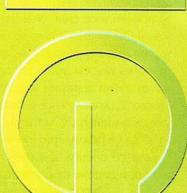
Ако сте убийствени, клиентът ще е сигурен, че това която му предлагате е добро или поне толкова добро колкото може да се направи. Варно е, че въздушна склонността дава мяло и мясо, а въздушната склонност да оглави посредника на менето с невъзможни проходи и безумно никошо качестви, ако все пак доколо на скотка си ефира ли лошата оглавка е най-добрия начин да предложите на пазара.

Помислете на това - и ако сте готови да излезете смело на пазара - създайте им се!

- \* "Ако" никой еж става дума за работа, в моментът отива на тирът млади хора субсидиран талант или просто желания да се преборят със слепрото

- съзиарист;
- FLASH маниак;
- комиксист (не читатели, а художници);

Жалелият е поне 3-4 авторски неща.



ул. Опълченци 20

тел.: 052 25 25 22

zoom@ssi.bg





SOFTWARE

RPC

Maker

# RPG Maker

<http://www.rpgmaker.net>

автор: Chappy

Геймърът е странно животно, в това ме е убеди дългогодишният опит. Колкото по-вече игри му даваш, колкото повече задоволяваш прищеките му, толкова повече отетчен от комерсиалната пътешества става той и толкова по страни стават вкусовете му. Идава един момент на насищане в който геймърт решава, че игрането не е всичко. Върховният като червей сред лънките на сивото му вешество си проправи път идеята да направи своя игра. В този момент геймърът е неизнаваем - той изпада в този подобно на евфоричен транс. Картини се въртят пред погледа му, невероятни идеи извират и залягат в един бъдещ проект, геймърът с невероятен хъб записва всичко и се снабдява (по някакъв начин) с Visual C++, с който той е решил датвори историята на компютърните игри... Няколко часа по-късно, същият геймър е излия няколко кутии аспири и цахствио "джитка" на Diablo 2, доволен че е оставил зад гърба си ужасяващия труд, който идеята му е изисквала да се реализира. Не знаяш, но в този случаен се сещаш за един от циничните компютърни видове от близкото минало:

Въпрос към радио "Ереван":

В: Извинете, може ли да се създаде игра, в която...

О: Може, но ти не можеш!

Истината е, че да се направи добра игра се изисква много труд, усмия и най-вече умения - изискват се умели програмисти, талантливи художници и музиканти, писатели за сюжета и т.н. За единичния, изпаднал във временнотворческо състояние, геймър, това е непостижимо близък. Никой не би и повържал, че някото от хитовите заглавия в днешни дни може да се сътвори от един-единствен човек. Нотворчеството, е казал народъ, трябва да се поощрява. Ако днес е много по-сложно да се направи добра игра от когото и да е бил, то истината е, че днес е много по-лесно да се направи аматорска игра. Не вярват? Тзи сайт е на ти да ви покажи в "новата" въра, поне по

отношение на ролевите игри - RPGMaker.Net

Преди упълночено да прескочите към следващата статия с ужас, изписан на лице ви, ще поясня, че не става дума за никакъв сайт за програмисти, изпълнен с архиви от хиляди редове сложен код, и виевати дискусии за разбиращи. Тъкмо напротив - това е сайт-портал, посветен на редакторите на ролеви игри, и геймърите, които с тяхна помощ могат да създават свои игри, и по-точно ролеви игри. За незапознатите ще уточня, че това са програми, които позволяват създаването на игри без познаване на сложен код и без да се изисква да пищеш своя собствена графична платформа - всички ви е дадено наготово. От вас се иска единствено да нарисувате картинки, да напишете текста, да определите параметри на играта - почти всичко интересно, което е създадено със създаването на една ролева игра. На практика може да създавате миниатюра ролева игра само за няколко минути - естествено, една добра игра изисква усърдие и натрупан опит, който придобива с времето.

RPGMaker носи името си от легендарната програма, създадена от японец, криещ името си зад псевдонима ASCII. Първата версия на програмата излиза през 1995-та година и поставя истинска революция сред все още кретящия пазар на програми за създаване на игри - тя позволява на всеки новак да създае своя японска ролева игра за броени минути, с невероятен интерфейс и лекота на употреба. В началото на годината излезе RPGMaker 2000, която разшири възможностите на програмата с няколко степени и днес тя се води като стандарт сред редакторите. Това естествено доведе до бум сред програмистите, което позволи на RPGMaker.Net към днешни дни да обединява ресурсите на над 20 редактора специализирани в тази област, както и форуми за дискусия за всеки отделен продукт и огромен архив от персонажи, декорации, звуци, примерни игри и какви ли не още допълнения, които може да използвате в своята игра. Тези редактори са специализирани във всяка видове ролеви игри, познати и

общичане от феновете - от такива, които ви позволяват да създавате игра, подобна на по-старите триизмерни D&D игри на фирмата SSI, до такива която използва енджен подобен на първите серии на Ultima. Най-голямо внимание естествено получават редакторите на истински ролеви игри, познатите "манга" игри от рода на старите конзолни версии на Final Fantasy, Phantasy Star, Legend Of Mana... Никога от програмите дори излизат извън жанра, позволяйки ви да сътворите своя приключенски игри, симулации, бойни игри, дори прости аркадни заглавия. Всичко това естествено е бесплатно! Авторите на тези продукти непрекъснато ги обновяват и на практика много малко от тях могат да се похвълтат с "финална" версия - всички са в непрекъснат процес на доработка и предлагани на нови възможности. Естествено, нито един от тези редактори няма да ви предложи наготова и напълно бесплатно Infinity Engine, но тък качеството на крайния резултат е до голяма степен приемливо - бесплатна игра, която може да се гордееш пред близките си или да я публикувате на RPGMaker.Net и да получите оценка на възможностите си. Може дори да се срещнете с фенове и почитатели на този тип програми на IRC съръба на irc.rpgmaker.net, където редовно се съ обществат срещи с авторите на програмите и се обаждат техните бъдещи функции и възможности.

RPGMaker.Net е сайт, който направо отпушва геймърското въображение - благодарение на усилението на труда на десетки програмисти, жертвали стотии и хиляди часове от живота си в програмиране на графични платформи и скрипти езици, днес създаването на малка ролева игра е просто забавление - именно най-правилният път, по който трябва да мине един геймър за да реализира изконната си мечта. Естествено, хубава игра се прави с много усърдие и рано или късно, редактори като RPGMaker и другите налични за сваляне от сайта стават недостатъчи - тогава просто грабрайте Visual C++ + много аспири, и Господ да ви е на помощ!!!



RUNE2 - създаване на персонажи в игра, създадена с редактора RuneSword



EXPLARATION - фантастично приключение, създадено с редактора Exploration V3



GAMARAMA - хибрид между ролева игра и приключение? Само опитайте...

# fadata

тел. (02) 963 4046, 963 1740, 963 3659, 963 2141  
1421 София, ул. "Лозенска планина" N4 e-mail: sky@fadata.bg

## IBM NETVISTA A20

Дънна платка: Intel 810e  
Процесор: Celeron 566 MHz  
Видеокарта: Вграден 3D ускорител  
Памет: 64MB RAM  
Твърд Диск: 10GB IDE ATA-66  
CD-ROM: 40xCd-Rom  
Аудио платка: вградена  
Модем: 3Com 56Kb voice internal v.90  
ОС: MS Windows '98  
Допълнителен Софтуер:  
Lotus SmartSuite, ConfigSafe,  
Norton AntiVirus (OEM),  
Netscape Communicator...



специална цена

679\$

без ДДС

- ✓ Безплатен Интернет!
- ✓ Лизинг
- ✓ Складови наличности

# fadata

IBM

Business  
Partner

# дебитната карта на Банка ДСК



ТЯ СЕ ГРИЖИ  
за Вашите пари

Банка ДСК